GAMEPLAZA

电子游戏广场



内 蒙 古 人 民 出 版 社

NAOMI™

死亡之馆2

机种：ARC　类型：STG　厂商：SEGA

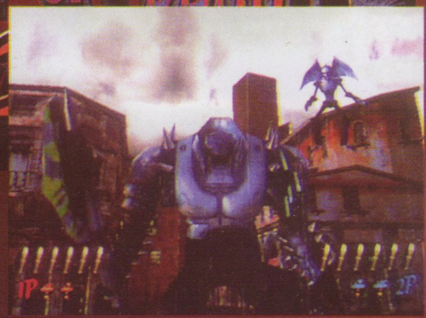


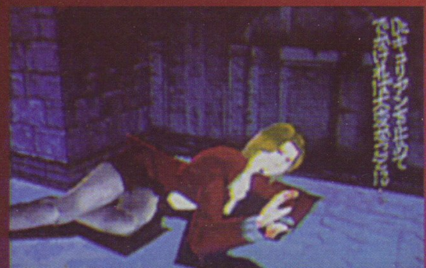
NAOMI™ LINE UP 第1弹

公元2000年，混乱的世界上弥漫着阴森与杀戮，而在被称作“死亡之馆”的地方则正上演着一出惊心动魄的人鬼大战！

这是SEGA使用其新基板NAOMI制作的“死亡之馆”第2作，由于NAOMI与Dreamcast具有互换性，所以本作的移植将只是迟早的问题！



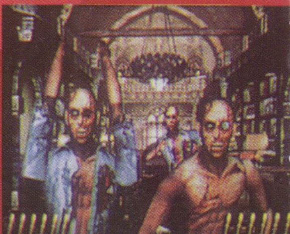


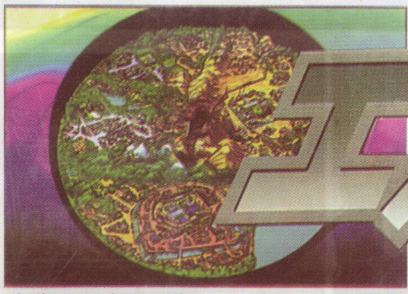




杀戮

恐怖

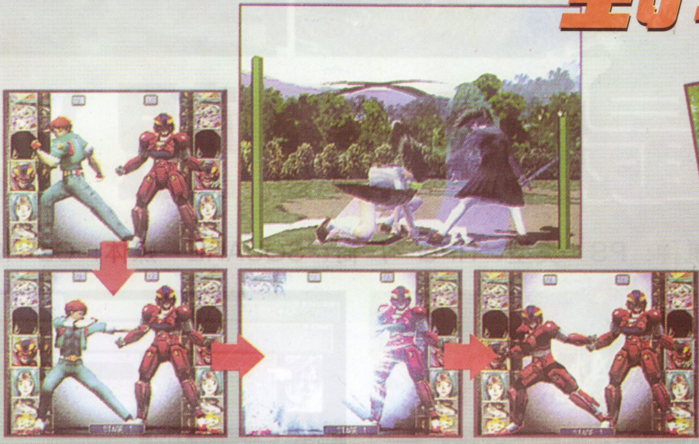




エルツヴァーユ

封神领域

机种：PS 类型：对战ACT 厂商：YUKE'S 媒体：CD-ROM



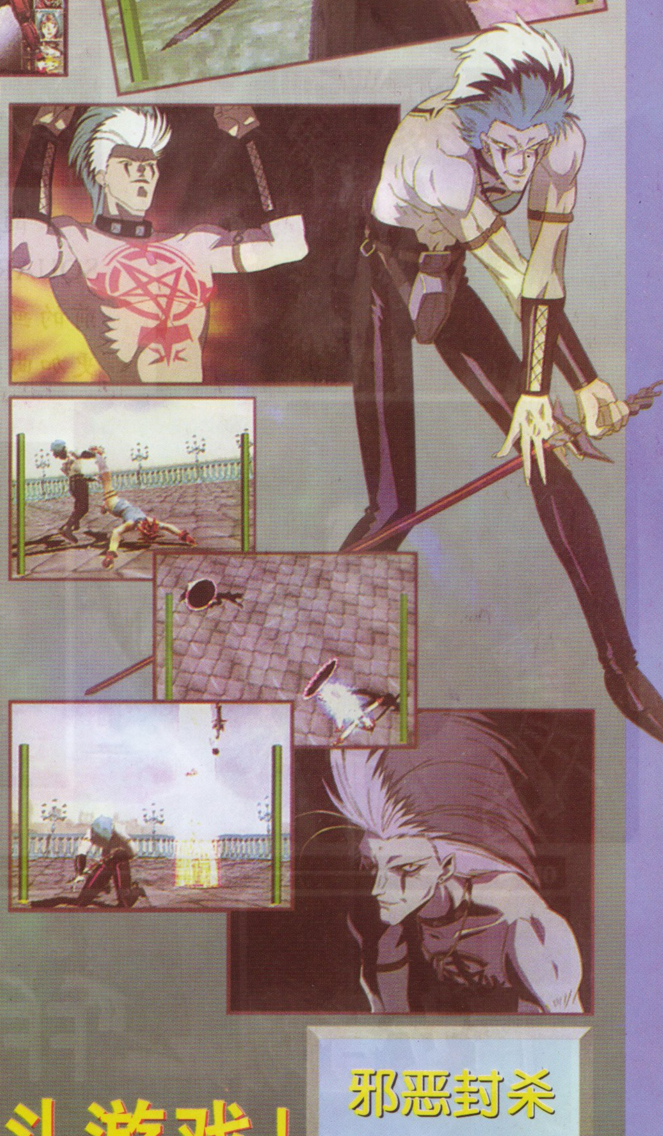


神之结界

异世界依·普拉塞鲁受到存在于多次元的生命体伊哈特鲁卡的威胁，虽然人们将其封印在封神领域中，但这也只是一时之策。依·普拉塞鲁人将具有对抗伊哈特鲁卡力量的人从各个世界召唤到这里，究竟危机能否摆脱呢？







邪恶封杀

真3D对战格斗游戏！



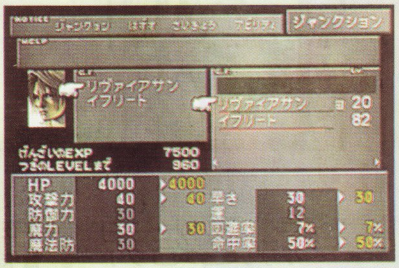




最终幻想Ⅷ

机种：PS　类型：RPG　厂商：SQUARE　媒体：CD-ROM

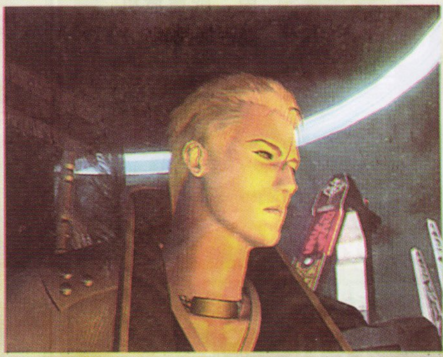


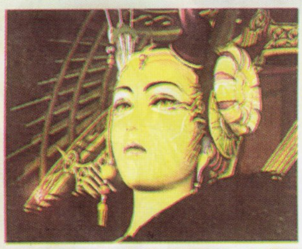


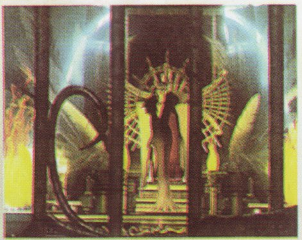


随着发售日的临近，所有玩家的目光都集中到SQUARE公司公布的有关“最终幻想Ⅷ”的情报上。从目前的画面看，本作比上一代又有所提高，而故事情节则更加曲折了。





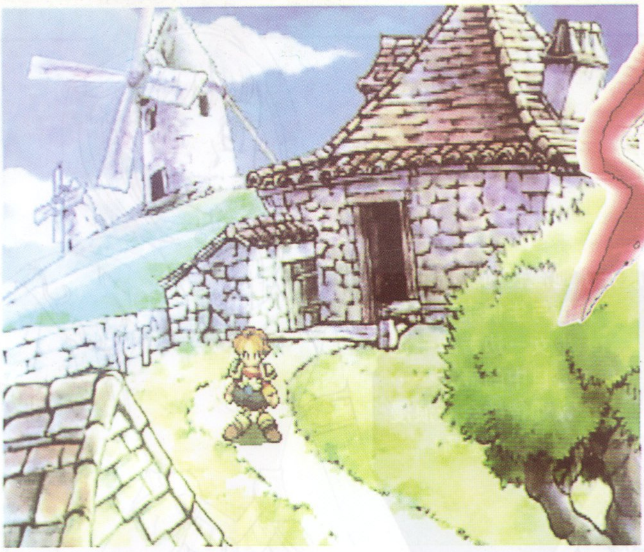




on



魔女登场，“FFⅧ”全貌即将大白！



SaGa Frontier
SaGa FRONTIER II
サガ フロンティア 2

浪漫沙加领域篇2

机种: PS 类型: RPG 厂商: SQUARE 媒体: CD-ROM

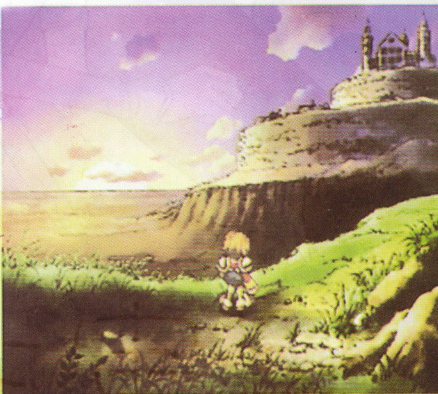
"沙加"迷久候了，浪漫之超大作已定于1999年春发售。

"沙加领域篇" 再度复活了!

对于"沙加领域篇"的第一作，许多玩家颇有微词，主要是由于其情节过于散乱，而难度设定也过低的缘故。此次，SQUARE公司所推出的第二代将以主人公秋斯塔夫的一生为主线，剧情方面肯定会有精彩且紧凑的演出，而游戏系统相信也将大幅度POWER UP!







Gustav

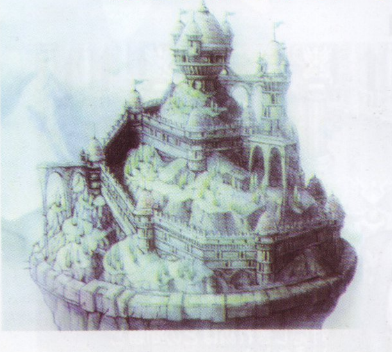
(1220-1269)

在普遍存在术的世界里，天生不具备这种能力的青年。为了继承王家的血脉，他被卷入了命运的旋涡中!

STORY

秋斯塔夫12世与苏菲·德·诺鲁生下了本作的主人公，本来他可以继承国家的王位，但他在7岁时被发现居然是无法使用术的人。于是，他与母亲一起被逐出了王宫。在这个世界里，作为贵族就要拥有更强的术之力，如果没有这种能力就绝对不可能继承王位。他被视为王家的耻辱，这样在其性格上留下了难以磨灭的阴影，他的未来究竟将会怎样呢?

完全手绘的背景，带有更为浓厚的幻想风格。





→主人公正在山间行走，地图上似乎没有敌人出现。不知是否还像过去的作品那样可以随时记录，总之还是小心为上。



←这是村庄中移动的画面，沙加系列历来自由度极高，相信这次也不例外。

アンジェリーク®
天空の鎮魂歌 レクイエム

金发的女王为了实现野心，向整个宇宙伸出了侵略之手！

为了拯救养育自己的家园以及所有重要的亲友，新宇宙女皇安吉丽可展开了她漫长的旅程……

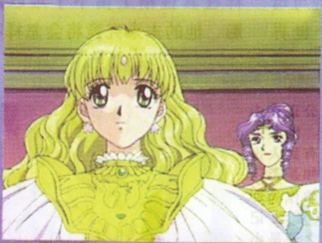
凭借与生俱来的守护之力，少女一边苦战一边寻找着心目中的爱人……

令人期待的全新浪漫RPG将在PS上登场！



宇宙女皇
～天空的安魂曲







机种：PS
类型：RPG
厂商：光荣
媒体：CD-ROM








机种：PS
类型：恋爱SLG
厂商：翔泳社
媒体：CD-ROM
片山さゆり
桥本理佐
细川郁美
由美术本晴彦担任角色设定的翔泳社青春恋爱SLG将于1999年2月25日发售！鲜明的角色、清纯的风格将给玩者带来前所未有的享受！
後夜祭
～青春记忆的片段



机种：PS　类型：A・RPG　厂商：东芝EMI　媒体：CD-ROM

曾一度使世界陷入恐怖的魔王路西法终于被指环的力量所封印。几百年之后，邪恶的魔道士帕亚企图令魔王复活而夺走了指环。如果不能及时将指环取回，魔王将会再度君临人世，危险已迫在眉睫……

- 用五种宝剑将逼来的敌人逐一击倒，这是前所未有、爽快无比的战斗动作游戏。
- 剑与剑激烈地相撞击，那种真实的感觉将由震动手柄来完全体现。
- 充满迫力的大魔法，华丽的必杀技在游戏中令人眼花缭乱。
- 最新的POLYGON技术表现出了“令人惊异的多关节”，众多的角色将个性十足！

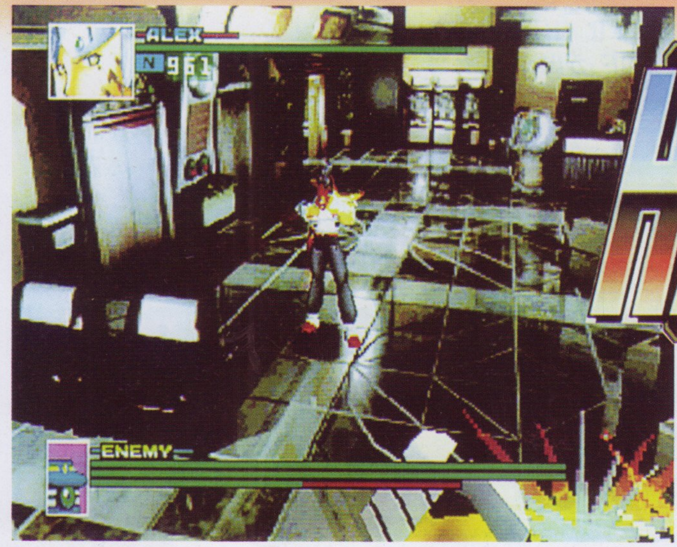


在玩惯了正规的篮球游戏之后，你肯定会对本作所展现的街头一对一形式的篮球赛倍感新奇，由于其超群的对抗性，相信将会使每个真正喜爱篮球的朋友从中获得前所未有的乐趣。此外，本作那些富于魅力的街头高手正是由“篮球飞人”的作者井上雄彦先生设计的。

一对一 ONE 1 on 1 ONE

角色设计：井上雄彦

机种：PS
类型：SPT
厂商：JORUDAN
媒体：CD-ROM



HARD EDGE

危险边缘

机种：PS　类型：AVG　厂商：SUN SOFT　媒体：CD-ROM

龙潭虎穴，斗智斗勇！

ALEX BARRAT

艾利克斯·巴拉德

MICHELLE STEVENSON

米雪儿·丝苔温森



STORY

时间是2046年，这是实现了世界性情报高速路和使用军用机器人的时代。正在开发最尖端军用兵器的托克萨大厦被武装集团所占据，为了镇压匪徒并营救出被捉的研究员，市警察部队向已被武装得如要塞一般的大厦派遣了一支精锐特殊小组！

本作是在被敌人所占领的孤立无援的大厦中展开行动，不仅要与敌人战斗还要解开各种谜题。玩者需要对全组成员的状况熟练掌握，然后根据遇到的各种情况而分别使用他们，只有这样才能顺利通关，杀出封闭的大厦！

突如其来的爆炸事件！

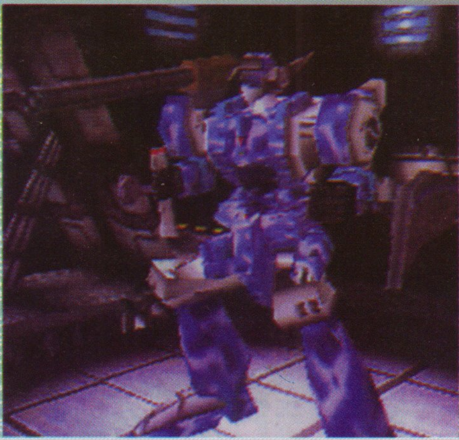


野心之战

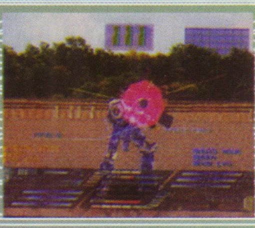
GOD BLESS THE RING
EHRGEIZ エアガイツ ™

机种：PS
类型：对战ACT
厂商：SQUARE
媒体：CD-ROM







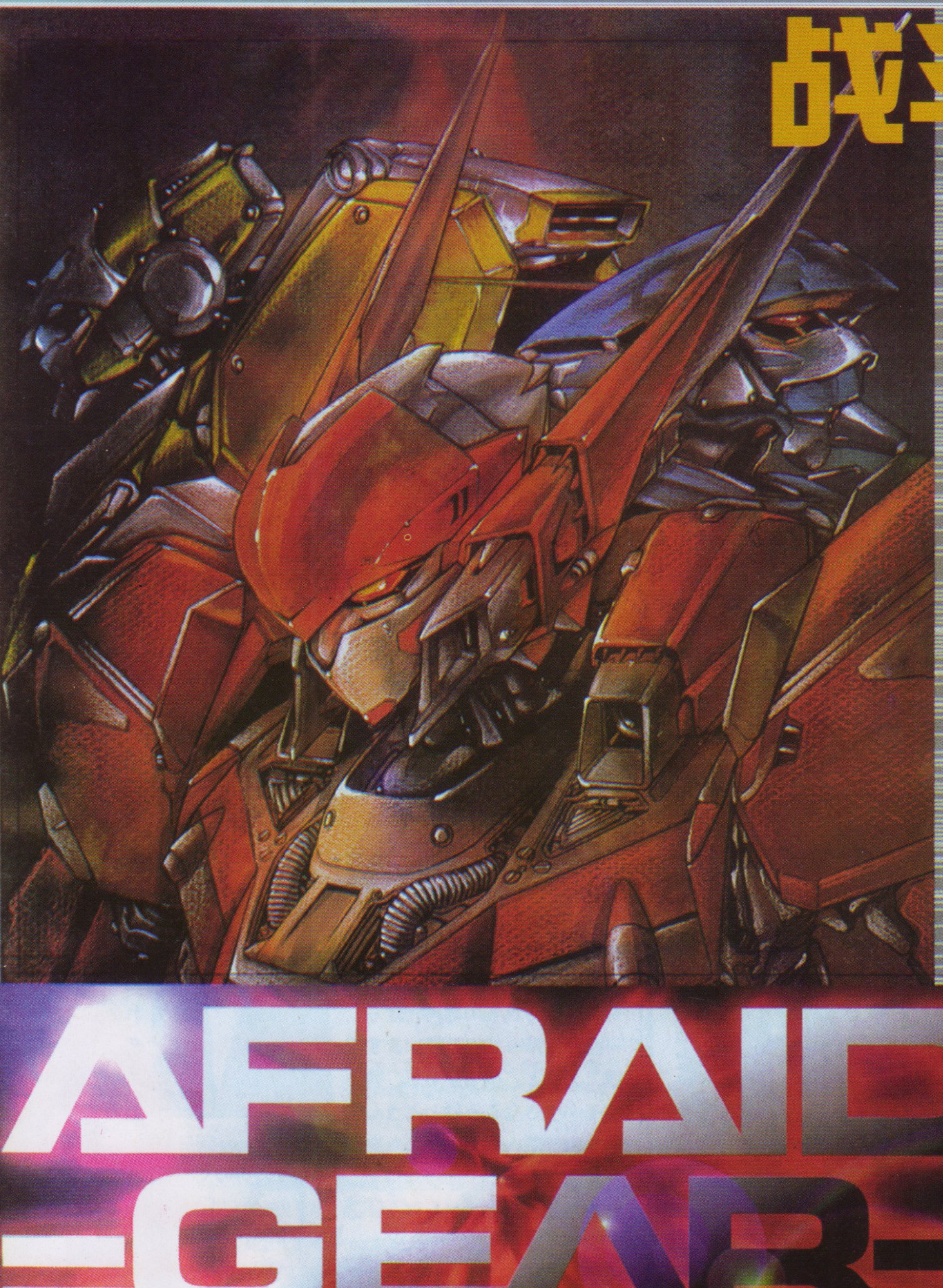




机种：PS
类型：SLG
厂商：ASMIK
媒体：CD-ROM

战斗机甲

AFRAID GEAR








电子游戏广场(6)

～电子游戏技巧～

电子游戏与电脑游戏工作室编

内 蒙 古 人 民 出 版 社

图书在版编目(CIP)数据

电子游戏技巧(6)/电子游戏与电脑游戏工作室编.-呼和浩特:内蒙古人民出版社,1998.6
ISBN 7-204-04179-8

Ⅰ.电… Ⅱ.电… Ⅲ.电子游戏机-游戏-方法 Ⅳ.G898.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字(98)第 14885 号
Scanned by GXB on Oct.18th 2015.

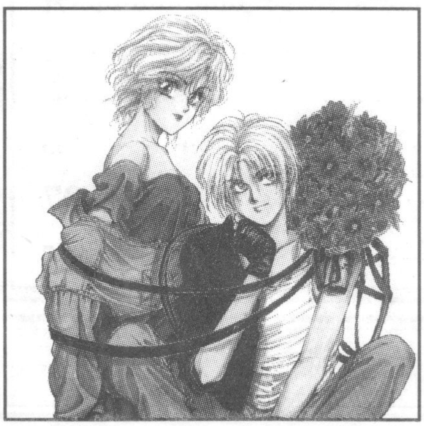
电子游戏广场(6)
~电子游戏技巧~
电子游戏与电脑游戏工作室编
责任编辑:于淑贤
※
内蒙人民出版社出版发行
(呼和浩特市新城西街 20 号)
山东烟台蓬莱新华印刷厂印刷
开本:787×1092　1/16　印张:7.5　字数:150 千字
1998 年 10 月第一版　1998 年 10 月第 1 次印刷
印数:1-8000 册
ISBN7-204-04179-8/G·909
定价:10.00 元

序

大家好!"电子游戏广场"自推出以来受到各界玩家的喜爱,为了能够使此系列丛书的质量不断提高,我们特从本书起增加彩页的数量,而黑白内文方面则进一步加大攻略的力度。根据大部分玩家的意见,"游戏研究室"已被取消,代之以"新作解析"栏目,此栏目吸收了以前"新作指南"的长处,同时把针对性主要集中到对游戏系统及玩法的分析上,其目的在于能够帮助玩家更轻松地进行游戏。本书中收录了"封神演义"、"铳梦"、"公演21世纪"以及"街头霸王ZERO3"等的完全攻略,此外SS超大作"光明力量3"的第三篇——冰壁的邪神宫的攻略也有极为详尽的介绍,而"美国漫画英雄VS街头霸王"所披露的SS版新要素则更是不可不读!



新作解析



完全攻略

本书用语中英文对照表

Dreamcast	世嘉128位主机
PS	索尼PLAY STATION
SS	世嘉SEGA SATURN
N64	任天堂64位主机
SFC	超级任天堂
GB	GAME BOY
PC	个人电脑
ACT	动作类
STG	射击类
RPG	角色扮演类
SLG	模拟类
AVG	冒险类
S·RPG	战略角色扮演类
A·RPG	动作角色扮演类
TAB	桌棋类
RAC	赛车类
SPG	运动类
ETC	其它类

目录

新作解析

超时空要塞 VF－X2(PS) …… 6
花之骑士 R～大冒险篇(PS) …… 8
真爱物语 2(PS) …… 10
ANOTHER MIND(PS) …… 12
雪割之花(PS) …… 14
武戏(PS) …… 15
拉加伊亚传说(PS) …… 16
幻想水浒传 2(PS) …… 17
封神领域(PS) …… 20
Libero Grande(PS) …… 22
玉茧物语(PS) …… 24
玩具之梦(PS) …… 25
前进!海盗(PS) …… 27
THOUSAND ARMS(PS) …… 29

完全攻略

封神演义(PS) …… 32
铳梦(PS) …… 50
三国Ⅵ(PS) …… 59
火与剑(PS) …… 62
公演 21 世纪(PS) …… 67
街头霸王 ZERO3(PS) …… 71
DESTREGA(PS) …… 86
蒙面超人(PS) …… 90
S·RPG 工具(PS) …… 93
光明力量 3 第三篇～冰壁的邪神宫(SS) …… 97
美国漫画英雄 VS 街头霸王(SS) …… 115

电子游戏与电脑游戏工作室制作

电子游戏技巧

新作解析





热点游戏的深入分析

超时空要塞 VF－X2

厂商:BANDAI 机种:PS 类型:3D STG 媒体:CD－ROM 发售日:1998 年冬

根据动漫画名作所改编的射击游戏，其新颖的设计将再现空战的火爆气氛！

七大机体魅力十足！

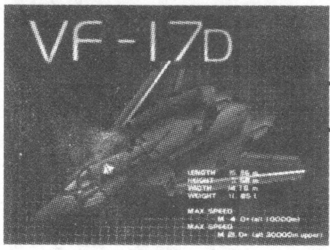
在“VF－X2”中总共会有七种机体登场，其性能各异，可以针对各种不同的情况加以选用。这些机体都来自“超时空要塞”的历代作品，如果你对这一系列的原作比较了解的话，那么在进行游戏时将可获得更多的乐趣。



VF－11 THNDERBOLT

正义的雷击

统合军的现主力战斗机，携带弹数及装甲强度比较平衡，可适用于各种任务，但对于特殊使命便会显露出弱点。



VF－17 NIGHTMARE

漆黑的恶梦

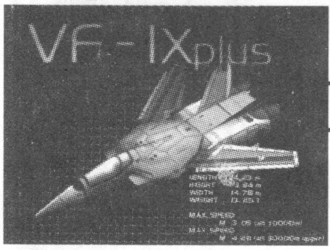
拥有独特的外观，可以搭载多种武器，其装甲极厚，在战斗中极具威力。在大气层内机动力一般，善于宇宙战。



VA－3M INVADER

潜行的幽灵

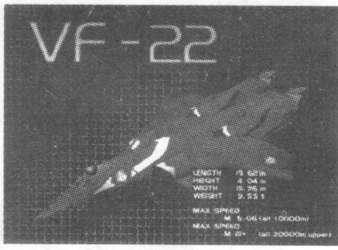
又被称为“可变攻击机”，主要担任对地攻击的任务。其活动范围包括宇宙、大气层内以及水中，运动性极佳。



VF－1X－plus VALK YLIE

战斗的女神

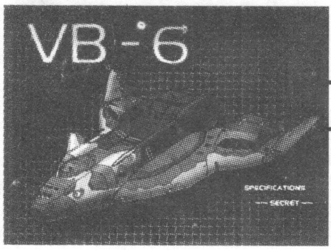
极具实用价值的可变战斗机，结合了旧式战斗机的各种优点，但由于机体较小，所以只能搭载少量武器和弹药。



VF－22 STORMVOGEL

异形的水鸟

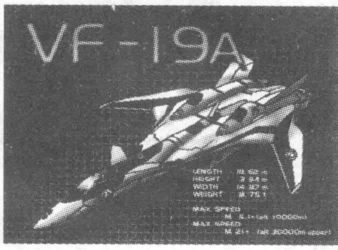
根据 OTM 理论，并结合了外星人的技术所开发的最新锐战斗机，性能优良，平衡性出色，而且持有独特的可变翼。



VB－6 ???MONSTER

空前的巨人

属于可变重爆击机，当局地战中 VF 系列战机火力不足时可配合使用。由于体积过大，所以机动性较差。



VF－19A EXCALIBER

锋利的圣剑

与 VF－22 同期的最新锐战斗机，特别是在大气层内，其战士形态时的运动性是全机种中最高的。



AGES FOCKER

游戏中的主角，前空军的皇牌机师，由于拥有卓越的飞行驾驶技术，所以被政府编入 V－FX 部队，性格热情而且爽朗，会利用理论以及本身的直觉将问题解决，年龄二十六岁，军阶是大尉。



GILIUM UNGREAD

V－FX 旗下 α 部队的队长，拥有丰富的经验，由于他对下属一直保持着十分严厉的态度，所以下属经常称呼他为“鬼教官”，但也因此使其部队死亡率极低。年龄三十五岁，军阶是少佐。



SUGIE NEWTLET

她是少数拥有皇牌级的女性飞行战斗员之一，与冬麻瞬一样隶属 GILUM 旗下的 α 部队，亦是 AGES 的下属，为人十分随和，无论男女都十分喜欢她，在战场上专心战斗。年龄二十四岁，军阶是少尉。

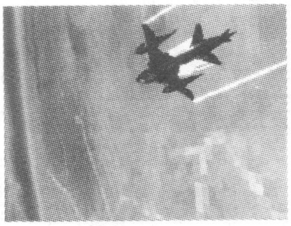


冬麻 瞬

她原本是联合军的机师，而现在更以十五岁的年龄加入 V－FX，足见她拥有超群的驾驶技术，表面看来十分踏实，但是当上到战场后往往会做出大胆的行动，以前部队曾经给予她很高的评价。年龄十五岁，军阶是准尉。

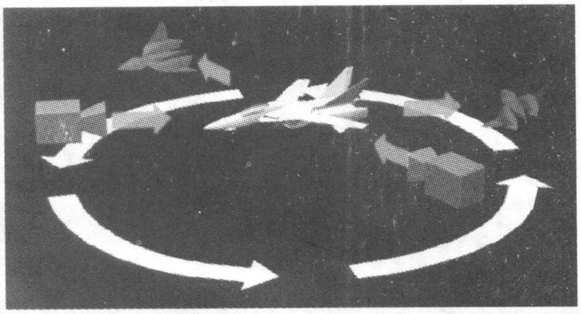
验证 再现火爆空战场景的可变视角系统

本作共有两种视点，第一种视点便是以往射击游戏中常见的“自机后方视角”，另一种则是“VF－X2”所新增加的可变视角系统。利用这一系统，玩者可以客观地观察自机与敌机的相对位置，寻找最有利的位置向敌人发动攻击，



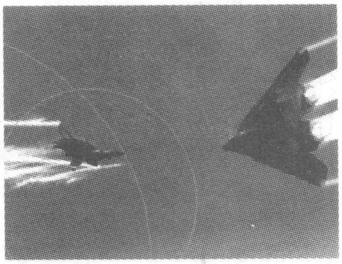
从而创造紧张激烈的空中格斗场面。为许多人所津津乐道的“超时空要塞 plus”中所表现的勇与卡鲁特之间精彩绝伦的空中战，玩者在本游戏中也可以充分体会！

两机的相对位置及镜头位置的变化



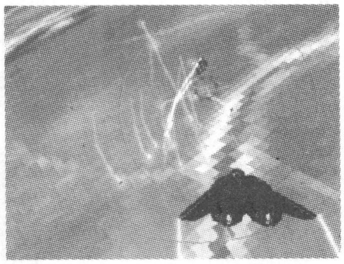
1. 与敌人的相对位置一目了然

可变视角系统往往会将敌我双方的机体都收录在画面内，这样我方便可在瞬间了解敌人所处的位置，接下来便可根据情况展开行动。这一设计可使玩者将全部精力都放在自机的操纵方面，从而使得空战更为精彩。



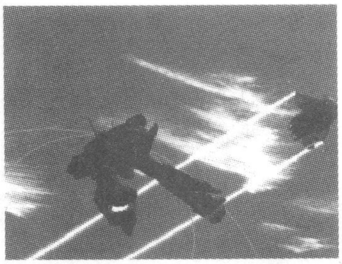
2. 直接了解自机与敌机的状态

与普通视点不同，可变视角系统可令玩者随时把握自机与敌机的状态，绝不会发生那种忽然失去了目标而突然遭到对手袭击的情况。当自机后方有导弹射来时，镜头也会将其捕捉到画面内，玩者可以随机应变。



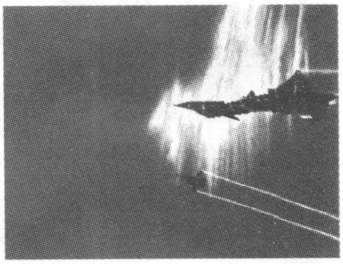
3. 空战绝不会中途被打断

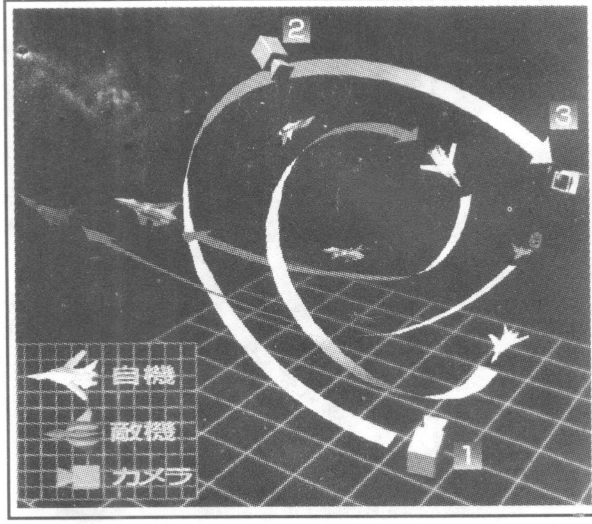
在前作中，当自机变形时战斗会停下来表现其变形的样子，而在本作中却不会有这种情况发生。当我方的机体变形时，镜头会从多方面表现这一场景，同时紧张的战斗也不会因此而中断，这使得变形战术得以灵活运用。



4. 压倒一切的临场感

从图片中我们也可感觉到本作无与伦比的临场感，在游戏进行时双方的机体在空中穿梭往来，那种感觉便如同观赏空中杂技一样。当然，除了画面优秀之外，本作的操作手感也绝对一流，“超时空要塞”迷绝对不要错过呀！



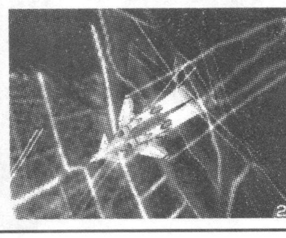


左图解说

【1】空中格斗开始，自机 VF－11 的后方有敌人接近，镜头会从自机前方的视点来将双方都捕捉入画面。接下来，自机垂直旋回飞行使得后面敌机的射击落空。

【2】垂直旋回中的顶点时，随着自机的行动，镜头也会追踪旋回，并从飞机的底面捕捉这一系列的行动。

【3】自机垂直旋回终了，开始进行水平飞行，而刚才射击落空的敌机则处于自机的前方，镜头则会绕至自机后方捕捉现在的场景。自机此时可将敌机锁定，并以相应的武器进行攻击，这样一场空中格斗战便基本决定胜负了。



花之骑士 R 大冒险编

厂商:KONAMI　机种:PS　类型:RPG　媒体:CD-ROM　发售日:1998年11月26日

在前作取得成功之后,制作者又以受欢迎的女孩为主角推出了这款新颖的RPG!

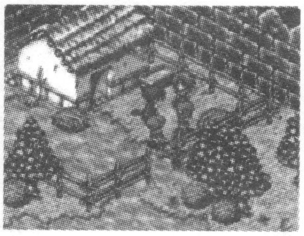
全新的系统大介绍

游戏进行的基本方法是怎样的呢?

玩者操作的是本作的主人公——奥鲁加迪亚骑士团团长,平时可在区域地图模式(ローカルマップモード)与世界地图模式(ワールドマップモード)之间进行切换以推动游戏的发展,下面我们便对各模式进行解说。

LM=ローカルマップモード

是以从地图上空斜45度方向俯视,在这一视点时可以到商店中购买物品、到宿屋中进行休息等。





WM=ワールドマップモード

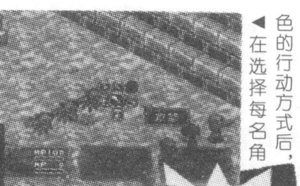
从一个村子到另一个村子便使用这一模式,此时可发生与女孩子的对话,这也是本作C.T.S系统的一部分。

战斗画面又是怎样的呢?

本作在战斗时,可以对三名角色下达指令,战斗采用回合制。当然,在某些条件满足之后,女孩子们便可合力使出合体魔法,这种魔法的攻击力极高。由于战斗指令以图标方式表明,所以选择十分简便。

▼游戏中会有多种多样的敌人登场,其中有些怪物是会使用特殊攻击的,玩者务必要小心对付才行。





◀在选择每名角色的行动方式后,战斗便会展开。



▶以华丽的合体魔法来打击敌人吧,但究竟如何才能修得这一魔法呢?恐怕是和好感度或相性等有关吧!

游戏的进行方法

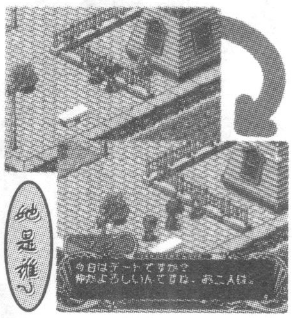
这是一般RPG的视点,战斗场面一目了然。

采用G.T.S.系统,以主视点与女孩子对话。

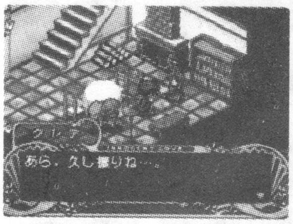


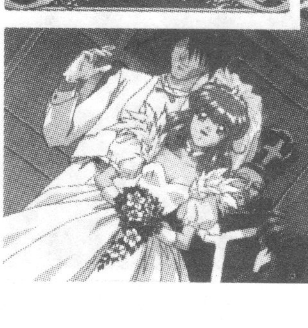
"花之骑士"中的哪些角色将登场呢?

本作中的角色大多来自前作"花之骑士",除了五位主角外,过去你所熟悉的女孩子都会在游戏中陆续出现,她们往往会告诉你有用的情报并推动故事情节向前发展。由于各角色性格不同,所以与她们相遇时所发生的对话以及事件都各具特色,绝对不容错过!



▲在广场上见到了可爱的蓝发女孩安,从她口中会得到什么情报呢?

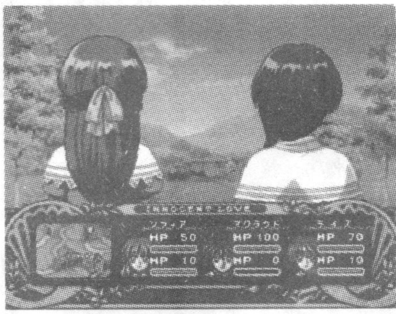






C. T. S. Chat over Traveling System 的详细内容是什么呢?

进行村与村之间的移动时便会进入世界地图模式。本作中采用了新颖的C. T. S. 系统，玩者将以主视点与同行的女孩子进行对话。但如果当她们都讨厌主人公的时候，便会不加理睬，此时你可要小心了!



怎么?!

选择作为同伴的女孩子时要注意她们的性格是否相合。





二人似乎有些问题

当画面中出现选项的时候，一定要慎重选择，否则会影响到女孩子的态度。

角色间的对话要注意!

女孩子之间的对话可以说是移动过程中最有乐趣的地方，因为性格爱好不同，女孩子间经常会有不和的情况发生，这种情况会对战斗产生直接的影响，所以作为主人公的你一定要多加注意。



索菲娅的对话



琳达的对话

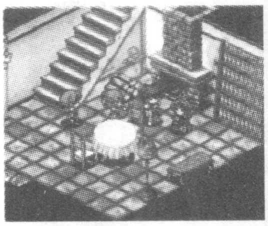
气槽的正体…?

当对话中出现选项时，画面中间会有一个气槽出现，其作用是代表回答后的效果如何。

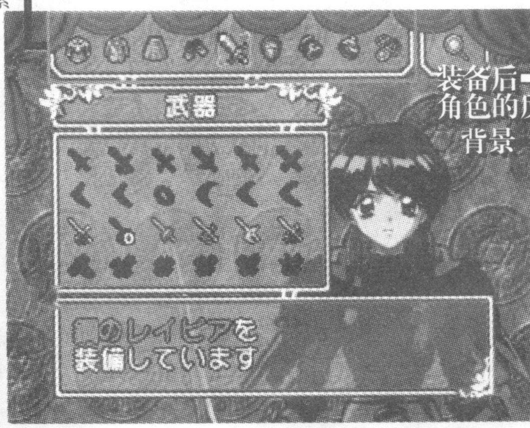


GR. I. F. O. N. Graphical information Feedback Outfitting Navigator 系统的真面目!

在装备画面中玩者可以更换角色身上的各种装备，这些装备都是以图画的形式来表现，虽然种类繁多，但却可轻松地加以识别。此外，装备何种物品将会影响到角色的心理状况，这一设计是过去游戏中没有的。



装备的种类——全身、上半身、下半身、靴、武器、盾、腕轮、指轮、饰品(从左起)



装备后角色的反应



背景

注意角色身后的背景，因为它可以反应出角色此时的心情，根据情况来为她们选择装备吧!

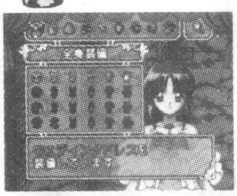




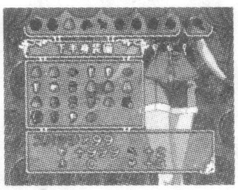

装备的种类极多

五花八门的装备!

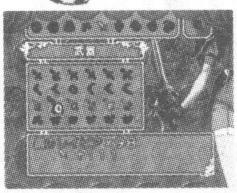
在本作中出现的装备种类极多，不仅有平常RPG中出现的正统装备，还有一些琐碎的饰品及日常的服装，这一设计无疑增加了游戏的现实感，使玩者与游戏角色的距离更近了一步。



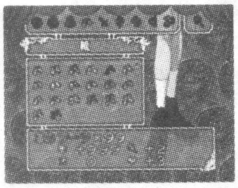
▲全身装备就有这么多，究竟该选哪一件呢?



▲其中有许多现实生活中的服饰。



▲武器种类在二十种以上，比较正统。



▲装备了靴之后，可令移动速度增加。



真爱物语 2

厂商:ASCII　机种:PS　类型:恋爱 SLG　媒体:CD-ROM　发售日:1998 年 12 月 10 日

一款风格纯朴的恋爱模拟游戏,在将前作改良后二代的水平大幅度提高!

游戏中的新系统详细验明!

如果你玩过前作的话,那么很快便会注意到二代系统的变更点。此次最主要的变化是在于上学时交通工具的增加,此外事件发生时还特别追加了细腻的动画。在细微的地方也有一些调整,比如约会的场所与前作有所不同,同时约会的机会大幅度增加。在自己家中时,玩者可以回顾每日的行动,从而对游戏的进程有更为清晰的了解。





登校時 ——上学手段可加以选择,富于乐趣的事件将发生!

●新系统之一:上学手段

在前作中主人公只能徒步上学,但二代中则增加了自行车、巴士及电车等手段,玩者可任意选择,同时这也是引起某些事件发生的条件。





女孩子上学的方法

徒步:波多野 葵、风间こだち、泽田 留未、木地本岳史、风间 健太

自行车:深山 早苗、丘野 阳子

巴士:七濑 かすみ、中里佳织、瑞木 あゆみ、君子

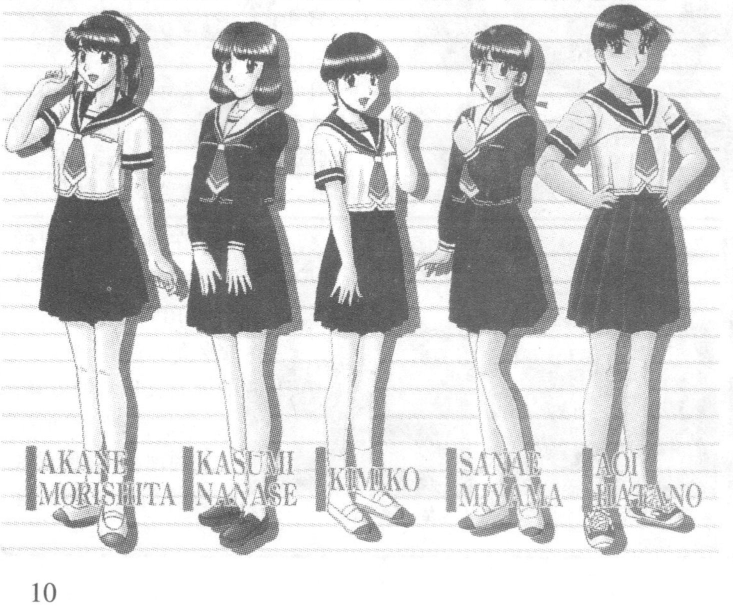
电车:森下 茜、香坂 麻衣子、高林 勇次

●新系统之二:上学途中所发生的特殊事件

由于新交通工具的加入,所以在上学途中便会有特殊事件发生的可能,比如在电车上以及徒步上学的途中。这些事件并不像前作那样仅仅打个招呼,而是真真正正的小插曲。有时会同时与两名角色相遇。









学校時——在前作的基础上 POWER UP!

●提升的系统·场所选择

倍受好评的在学校时的系统此次又有所提升，可以说完成度更高了。首先建筑物内的地图进行了少许变更，同时加入了可查看钟表时间的设定。当然，在课间休息时依然会有特殊事件发生。







课间休息时发生的事件!

▶在课间休息时所发生的多姿多彩的事件大家千万别错过呀!

下校時——如果有女孩在等你，将可体会约会的感觉!

●新系统之三·放学时的事件

在主人公放学的时候，假如有女孩子在等待的话，那么便可体会如同约会一般的情节。当然，是否能和女孩子相遇是与主人公选择的道路有关的。当与女孩子相遇后，便会转入途中会话模式，这也是游戏中的要点之一。



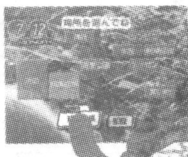
下课后的事件

◀在俱乐部活动中所发生的事件，对方是森下茜，似乎与体育有关。



放学后的事件

▶在走廊中遇到了毛线掉在地上的香坂麻衣子，赶快上去帮忙吧!





事件发生!

▶在回家的路上果然与渴望见到的女孩相遇了，千万别错过机会呀!

自宅·休日——家中检测相性，别忘了休息的约会!

●提升的系统·相性的检测

在前作中，主人公可以向妹妹来查询与女孩子的相性，这在二代中被改变了。此次登场的是名为“君子 CHECK MAP”的设计，从中玩者可任选一名女孩子详细查看想要知道的情报，可以说更为全面详尽。此外，与女孩子约会的日子可在日历上查看，十分方便。

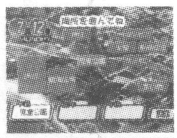


◀仔细检测一下此时的相性情况吧!

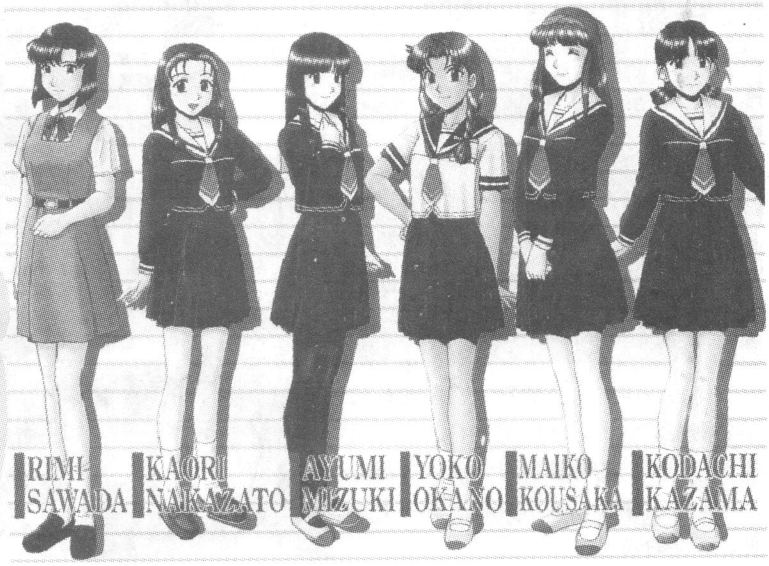
▶这样的表示是否更为明晰呢?

●迷之日·休息日

休息日是约会的日子，本作引入了“月”的概念，所以便会有众多的节日出现，这就为约会提供了更多的机会，而且场所也更多了。



TLS2——不容错过的恋爱模拟佳作!



ANOTHER MIND

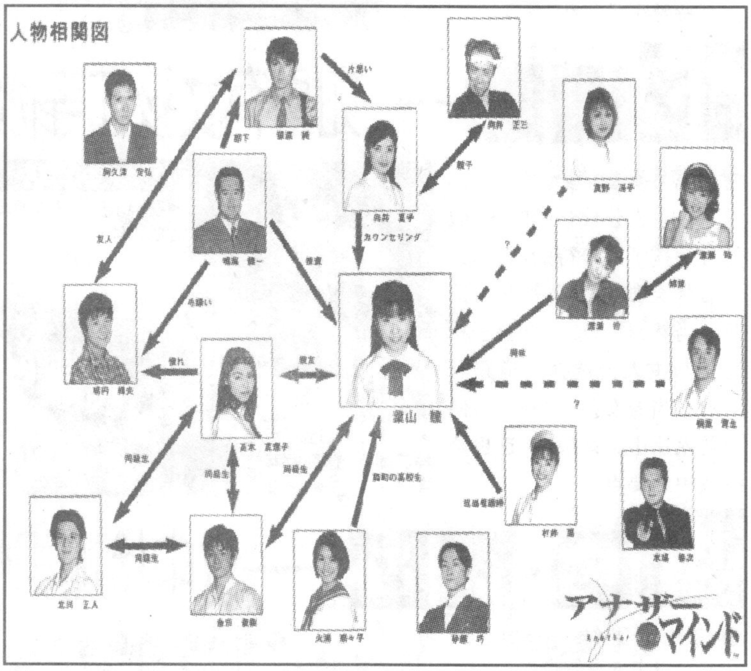
厂商:SQUARE　机种:PS　类型:AVG　媒体:CD－ROM　发售日:1998 年 11 月 12 日

新感觉、新系统对话型 AVG。

登场人物相关图

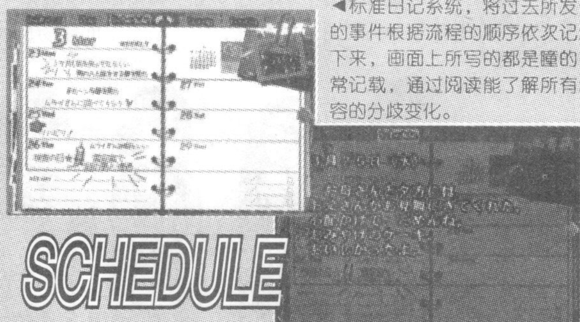
全部 18 人的角色都于此作出详细的公开。从中可以了解到在叶山瞳身边错综复杂的人际关系网,对进行游戏剧情的进程极有帮助。

姓名	备考
叶山 瞳	心里存在着他人意识的主人公
高木 真理子	瞳的亲友,经常和瞳一起行动
鸣海 健一	性格明朗的老练刑事
猿渡 纯	鸣海的部下,性格慎重,爱好空想
明元 辉夫	天天为事件取材而奔忙的自由记者
向井 夏子	精神病医生
桐原 育生	头脑清醒的医学博士,性格冷静稳重
渡濑 铃	知晓瞳的秘密的有心灵感应的少女
渡濑 玲	渡濑 铃的妹妹
砂原 巧	突然出现的陌生作家
阿久津 安弘	意图引燃炸弹的恐怖分子
木场 智次	保持真面目的流气男子
金田 俊树	与瞳一块担任若叶祭实行委员的同级学生
北川 正人	同样是担任若叶祭实行委员的同级学生
火浦 奈奈子	邻接的女子高校生,趣味是观赏电影
向井 正三	著名的前卫书法家,向井 夏子的父亲
村井 薰	因交通事故入院的瞳的看护妇,美人
真野 研子	长期住院的女性,趣味是参观美术馆

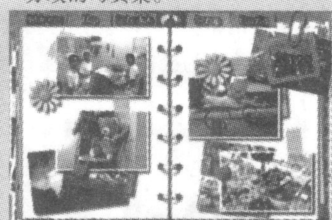


日记系统的新机能检索

通过阅读瞳的日记,整理其上记载的各种情报的日记菜单系统。详细的日记阅读系统可分为两大项目,分别是 SCHEDULE、SCRAP。



◀标准日记系统,将过去所发生的事件根据流程的顺序依次记录下来,画面上所写的都是瞳的日常记载,通过阅读能了解所有内容的分歧变化。



▼事件印象图片,方便简单浏览分歧的写真集。

好感度的变化

作为故事主人公的玩家,一切行动都要围绕着瞳的好感度来进行。在不同的场合、不同的对答所引起的反应都通过瞳的表情来加以表示。右图罗列了三种好感度的表现。



DIALOGUE 系统

在剧情进行时经常会发生与瞳的会话，此时玩家就得依靠 DIALOGUE 系统来推动剧情。通过对句子、单词甚至是假名的选择应用会产生不同的分歧，是对日语能力的一个挑战，与现实中的会话非常接近。这也是 ANOTHER MIND 与传统的互动 AVG 最大一个异处。

1 瞳的意思表示

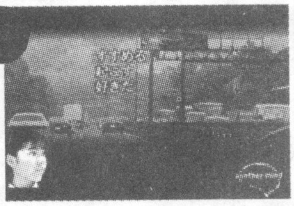
瞳表示出了“おなかがすいた”的意思，玩者要通过这一句话理解她的意识。需要注意与此句话相关的态度。



▲与男性友人行驶在高速道路上的场面。

2 述语的选择

其次就是相应的选择合适的述语，以此判断你是否正确地理解瞳的意思并是否选准了确切的单语。



▲迅速的决定选择哪个单语吧！

3 述语的活用性选择

接下来就关联到述语活用性的设定了，虽然语意大体不变，但稍微的语气变化也会影响到瞳的反应。



▲这样的口气会使瞳的好感度上升吗？

4 “○○には”的选择

决定了述语以后，其次便是选择主语与补语。右图所陈列的选择支关系到这个场合上所有的人，必须决定你的对象。



▲玩家对瞳的告白也成为可能。

5 “○○を”的选择

最后就是“○○を”的选择。经过以上五步的过程，便可作成对瞳产生微妙关系的文章，而这之后就得看瞳的反应了。



▲选择任意单语都能使文章产生极大变化。

6 文章完成

运动中的男性是想到服务点休息吗？——将这条意图传给了瞳。瞳是否会同意呢？会对你产生怎样的印象？



▲当熟悉此系统后也会觉得不难。

7 瞳的反应

对应着作成的文章，瞳立刻便会作出一定的反应，并由此推动剧情的发展。由此可见，DIALOGUE 系统是关联着本游戏分歧点的最大要素。



▲反应的回答种类非常丰富。



用词语组合成丰富多变的事件与分歧

经过简单的手续后，便能组成具有一定意味的文章，瞳所相应的反应变化种类一般有七种。右边是文章作成了一个具体例子，从中可以发现一个简单的差异就能引起巨大的变化。比如说宾语的选择“君”和“彼”即能表示主人公的真实感情，而主语“仆”与“君”的简单互换更使语意发生了相反的变化，也势必影响着瞳的好感度。

作成文章的例子	瞳的反应
彼にガムをすすめろ	→そうね、どの味がいいかしら
彼こコーヒーをすすめるか?	→缶コーヒー?彼、もう5本も饮んでるよ
仆は君に休憩をすすめる	→ありがと。正直くたびれてきたの
仆は彼に音乐をすすめない	→なるほど、きつとかけるのはアニソンかヘビメタだもんね
彼を起こせ	→居眠りしたら、起こそうとは思うけど
彼は事故を起こすか?	→だいじょうぶよ、运转上手いんだから
君は事故を起こす	→变な意味で言つてるでしょ
仆は君を起こさない	→もう起こしてるつて
仆は君が好きだ	→え、そんな突然……
君は彼が好きか?	→うん、だつて亲切だもん
彼はコーヒーが好きだ	→ホントにコーヒー好きよねえ
仆は音乐が好きでない	→そうなの? つまんないな



雪割之花

厂商:SCEI　机种:PS　类型:AVG　媒体:CD－ROM×2　发售日:1998年11月26日

"やるどら"系列的最后一作,有着与其它三作不同的人物形象及画风。

死亡的恋人导入异色事件

在"苦难之中呼唤着主应答我的要求。主啊,请救助我的灵魂吧,从发出虚伪的嘴唇、从发出谎话的舌尖。"这里运用了圣经的诗篇暗示着本作的内容。以北方街道为舞台的物语,早早来到的冬天、港湾与路面电车构成了与やるどら系列的最大异色调,从平静中导入整个故事。

发端　憧憬的女性入院事件

作为大学生的主人公一直在心中憧憬着美丽而比自己大的邻居樱木花织。这一夜花织突然被送入了医院并且丧失记忆,是由什么冲击的事件呢……

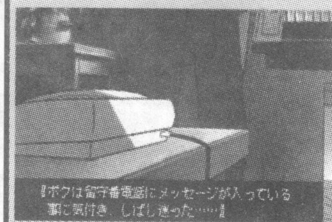




▲被花织当作恋人的主人公从警官口中了解到……

原因　事件的原因是恋人死亡

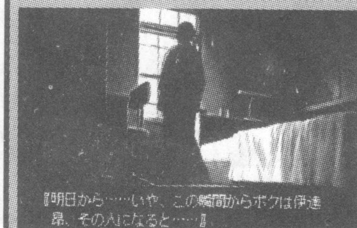
照顾着丧失记忆的花织的主人公,在一个电话录音中了解到记忆丧失的原因是恋人死亡。





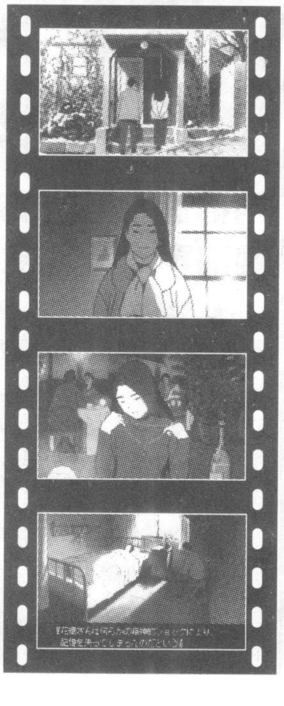
转回　于是开始假冒的恋情

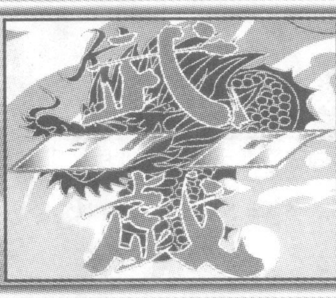
失去恋人的事实被封闭在花织的记忆之底,为了使她找回记忆更为了心中的一番情感,主人公决心扮演着伊达昴。并且伊达的友人、小林也为着死去的朋友而协力相助。



以封闭着樱木花织恋人之死的记忆为契机的物语"雪割之花"。以花织与主人公为主轴的复杂关系,形成了主要登场人物为七人的悲恋物语。所有人物关系可见下图。







武戏

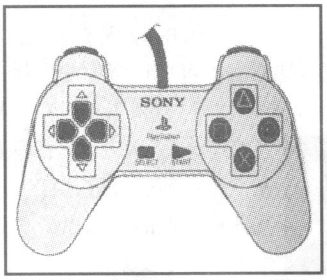
厂商:KONAMI 机种:PS 类型:3D对战ACT 媒体:CD-ROM 发售日:1998年11月19日

"FIGHTING武术"在PS上的变身!



KONAMI公司于1997年推出了一个建构在号称业界最强基板上的3D对战游戏"FIGHTING武术"。作品推出之日起，玩家在为其画面感到震憾的同时也在猜测着这样一部作品能否登上家用机的舞台。过了一年以后，KONAMI突然推出了这样一部3D格斗。不管是从人物的设定、系统还是作品的特色来看，"武戏"非常接近"FIGHTING武术"，想来是由于PS机能所限所作的一个改编版。那么"FIGHTING武术"究竟会否登上家用机呢？还是先从PS上感受一下这个"画面史上最强"的3D格斗的雏形吧!

武戏独特的操作方法



△KICK

与拳技一样，用十字键与△键组合也能使用出各种各样的脚技，而通过特定的次序按键亦能使出特殊技。

×DEFENCE

在对手攻击之时按键×键进行防御。值得注意的是和一般**3D**格斗游戏一样，对下段攻击必须同时按↓与×键。

□PUNCH

攻击的要素之一。用十字键配合□可用出各种普通技和固有技，而每个角色的格斗特点都可从按键上反应出来。

○CATCH

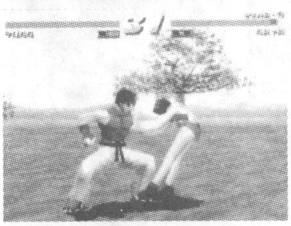
投技和受身所对应的键，与"死或生"中的"**HOLD**"键相似，并能用此键破坏对手的防御体系。



三军司雄吾

格斗流派为空手，威力较大，招术略少，属于一技必杀的角色。





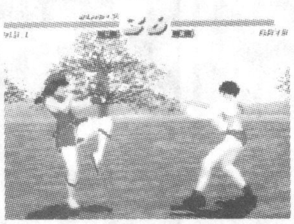
"一招必杀、一技见极"便是此类角色的一般战法，由于速度与力量成反比，建议拆招而少作主动进攻。



鸿玉梨

玉梨的格斗流派是醉拳。一般格斗游戏中使用醉拳的都为老人，而这里……



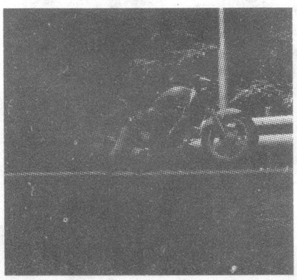


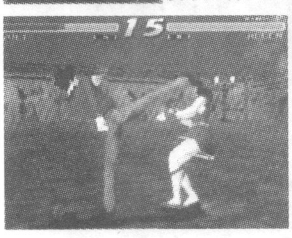
讲究技巧与多变是所有格斗游戏中使用醉拳的角色的共同点，"以万变应不变"用速度弥补力度。



アレン

格斗流派为跆拳道，拥有威力拔群的极限足技，属于速度形人物。



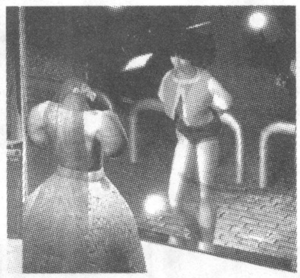


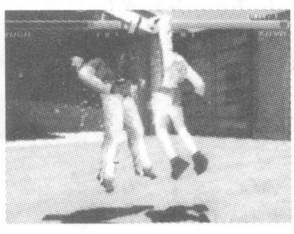
要想掌握此派角色可先从铁拳3的法郎入手。由敌方的空隙发动连续的足技，使对方产生极大伤害。



椿纱夜

格斗流派为椿流拳法，出招丰富又不乏力度，是较好用的类型。





一般此类人物的特性都可从主角的技术特点中看出，实力平均、富有潜力，容易掌握但难于进步。

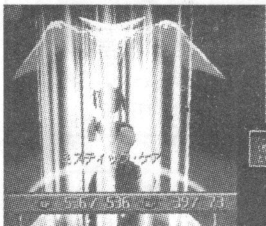


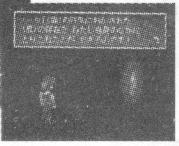
拉加伊亚传说

厂商:SCEI　机种:PS　类型:RPG　媒体:CD－ROM　发售日:1998年10月29日

晴空之下的飞向世界之梦＝SCEI首次全3D幻想。

召唤兽系统之一





召唤兽总共有10种类

ARTS、HYPER ARTS都是战斗所必要的战斗系统。持有着不可思议意志的生物“圣兽”作为敌人登场，当己方角色战败并吸收圣兽的能力时即可引发召唤兽系统，能帮助己方进行体力恢复及各种属性的特殊攻击，是本作的一大重要系统。

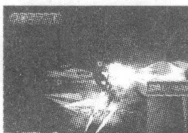
巴恩他们依靠圣兽之力与敌人交战。但获得圣兽之力的条件之一首先是必须将持有圣兽之力的兽打倒，并且依靠自己的能力将其吸收。要获得一定程度的召唤兽自身的能力也应达到一定程度，并且还需注意的是每个人都有自己的属性在内。





▲吸收了圣兽的能力之后，在下一回合立刻使召唤成为可能。





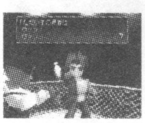
▼召唤圣兽消费一定的MP，并且注意敌人的属性。



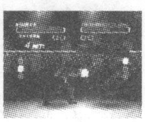
▲必须注意敌人的场合相应召唤圣兽。



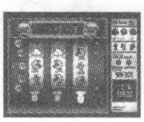
④格斗　角子机　跳舞　钓鱼



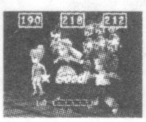
▲与其它同类游戏一样经常出现的斗技场。



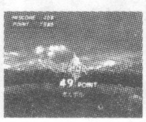
▲□强于×、×强于○、○强于□……



▲用○、×、□三键使转轮停止，按要求获得奖励。



▲记得“BUST A MOVE”吗？根据节拍按键。



▲用○键调整力度，适合不同的场所钓起不同的鱼。

战斗必要的必杀技＝ARTS

THE NEW ARTS

上蹴、下蹴、武器、圣兽的四肢所对应的攻击命令相组合即能创出新的ARTS，以下介绍其中12种。

Vann(ヴアン)





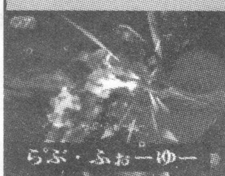




Noah(ノア)

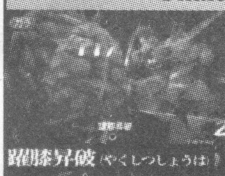








Ghara(ガラ)











幻想水浒传Ⅱ

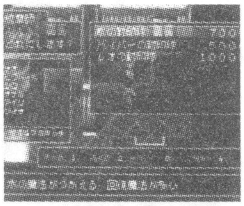
厂商:KONAMI　机种:PS　类型:RPG　媒体:CD－ROM　发售日:1998年冬予定

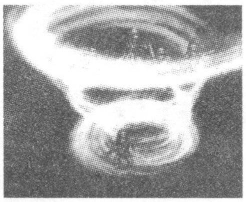
优秀的RPG续作,本次携全新作战系统而来,今冬值得期待的大作之一。

为大家解开纹章之迷

作为本作的一大特别系统,在2代中又有了新的变化,以下将会介绍。

-变化极大的纹章系统-

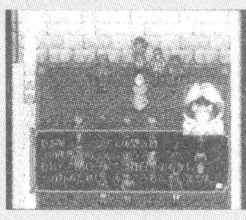


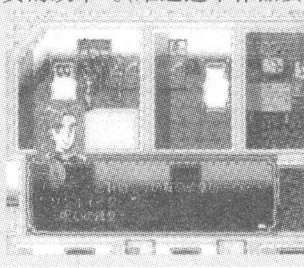


通过了前作中的探索,本次的续篇在纹章这一全新的系统方面又做了大幅度的改变,前作中每个人只能封一种纹章的模式现在已经改变,具体的介绍在下文中。而且,也加入了专门的职业——纹章师,对于此职业的特性本文中也有披露。总体来说,变化极大的纹章系统提前掌握的话,对于到时攻略本作不会有手忙脚乱的感觉。

-与前作完全不同的设定-

玩过前作的朋友大家都知道,纹章的根源来自于拥有绝对力量的“27真纹章”,在前作中最为活跃的为“斗的纹章”一族。本次的续作,其采用的纹章来源于与“斗的纹章”不相上下的“真的纹章”。(难道这个作品要作27代?)





个人可封入3个不同纹章



⬆根据等级的不同,有些角色纹章的封入数不同。

本作中每个人均可同时使用3个纹章,分别是头部、右手和左手,这3个部位将可以同时封入不同性质的纹章。

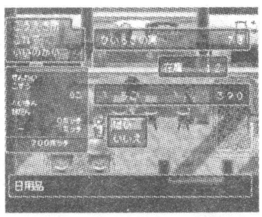
个人可发动组合魔法

前作中威力最大的组合魔法,在本次的续篇里是可以由一个人单独发动的,这样战斗的变化就会很多,但组合魔法的威力会变小。

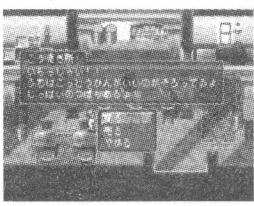


⬆雷与炎的组合魔法。

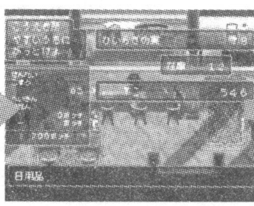
交易—TRADE　其它不同的系统简介



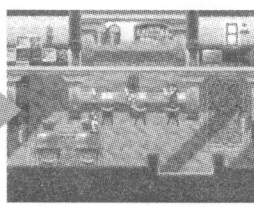
与一般的RPG有所不同,本系列的特点就是金钱获得的最大来源不是通过不停的战斗,前作中是玩各种各样的迷你GAME,本次除了保留了迷你GAME以外,还加入了商品交易的新要素,通过城市之间的不同商品差价,可以赚不少的钱。下图中就是进行交易的主要步骤,想了解的朋友可以看一看。



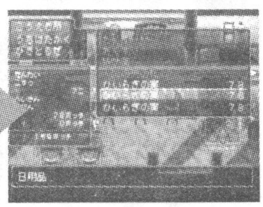
在价格最低的场所购入大量的商品。



之后要去寻找合适的售出地点。



在合适的场所把所有的商品全部卖出。



本作纹章系统大公开

本次的纹章带有许多的性质，以下将公布所有的纹章系统。

旧纹章

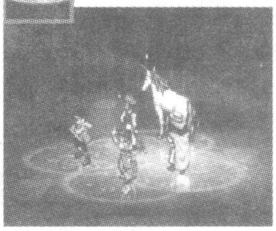
与前作相同，均是在前作中大受好评的攻击纹章，没有太大变化。

火の纹章



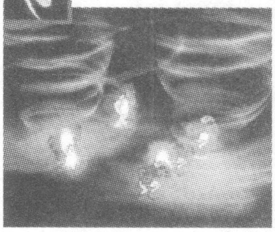
⬆火属性的攻击，对植物系的敌人有特效。

水の纹章



⬆水属性的纹章使用时，依然是恢复 **HP**。

风の纹章



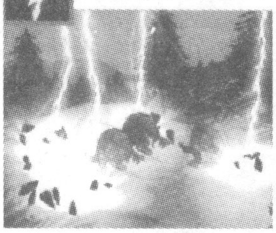
⬆带有攻击、恢复和辅助不同性质的纹章。

土の纹章



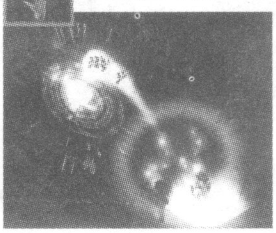
⬆以辅助魔法居多的纹章，多是加防御力。

雷の纹章



⬆以单体攻击为主要形式的纹章，威力强大。

破魔の纹章



⬆属于僧侣善于利用的纹章，可解许多状态。

新纹章

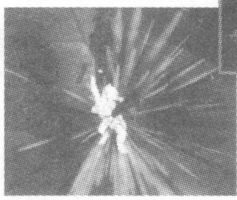
2代中新登场的纹章，都带有不同的性质，这里就不分类介绍了，以下是目前能够得到的资料中所有的新纹章以及攻击方式。

辉く盾の纹章



⬆主人公的右手纹章，具有攻击和恢复同时出现的能力。

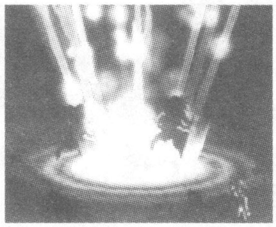
黑き刃の纹章



⬅特定角色的专用纹章，拥有全体攻击的魔法。

暗の纹章

⬇带有即死效果的纹章，与前代有所不同。



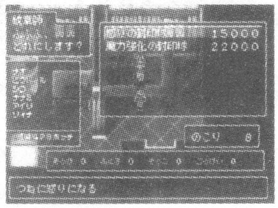


苍き斗の纹章

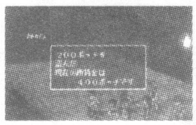
⬆带自前代的纹章，但是攻击的方式有所变化。

怒の纹章

⬇将角色直接进入到愤怒状态的专用纹章。



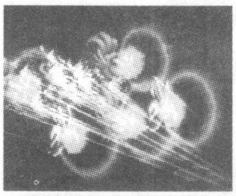
手技の纹章



⬅战斗后将敌人的装备偷来的纹章。

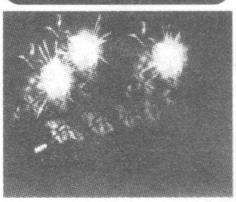
特殊攻击纹章

特殊攻击纹章除了对角色的职业有所限制以外，还对角色所使用的武器有固定的要求。



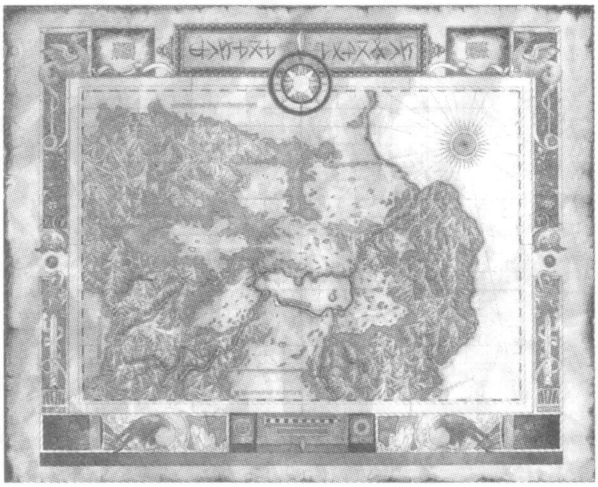
とんびの纹章

ゴズの纹章



⬆➡上图是使用飞标的特殊攻击纹章，右图是使用战斧的特殊攻击纹章。

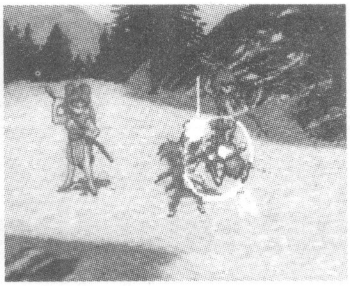
『幻想水浒传II』全地图



专用纹章

特定的角色会带有特定的纹章，根据其不同的职业，纹章的性质有着不同，这些纹章是不能转给他人使用的。

からくりの纹章



白き圣女の纹章

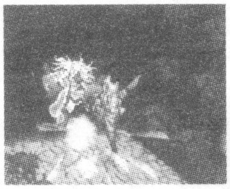


⬆根据等级的变化，攻击力以及攻击范围也会变化。

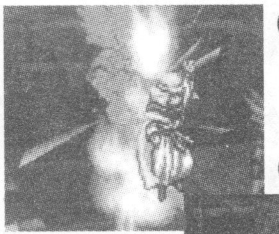
⬅带有分身性质的攻击，虽然攻击力会随等级上升，但范围不变。

➡前作中就曾经登场过的专用纹章，其攻击力很高。

白虎の纹章



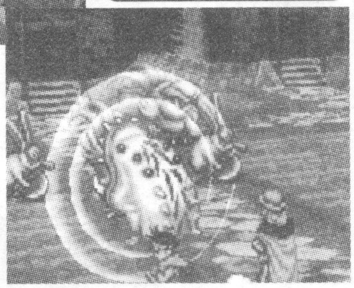
炎の龙の纹章



⬅带有属性攻击的专用纹章，对特定敌人有较大伤害。

⬇使召唤的动物进行攻击，攻击力很强。

山ねずみの纹章



战争—The Wer 其它不同的系统简介

前作的战争就已经给人以全新的感觉，本次的战争又一次以全新的系统出现了，以 SLG 的形式向大家展现战斗的宏大场景和效果。



ハイラント VS ジョウストン

太阳历 237 年，ハイラント王国的成立，太阳历 252 年ジョウストン王国成立，两国商的战争从两国成立至太阳历 314 年，当时因为众多人士的呼吁以及ミューズ市长的建议，两国停战到 150 年后。

①战争前

本作中每次的大战争开始之前，都会有必要的战争报告，在此大家可以了解一下作战的目的以及说明。



②配置

战争前的报告结束后，玩家需要安排角色的登场，在此不同的角色同时出场时会有不同的对话，特定的对话会带来特定的效果，在此大家一定要了解角色间的关系。



③战争

战争中运用了通常的 SLG 的模式，分为回合制，玩家移动攻击后本回合终了，之后转入敌方行动。











⬅从军师那里了解情况。



➡选择军师辅助。

直接攻击



➡属于物理攻击，骑兵和弓兵的世界。

魔法攻击



➡利用队伍中的魔法师进行攻击。

特殊攻击



➡每支队伍队长的特殊能力决定性质。

④败北

一旦指定的任务没有完成就立刻进入败北模式，所有成员退出战斗。



⑤胜利

获得胜利，之后会进行简单的战斗分析以及战争后需要主角所做的工作。





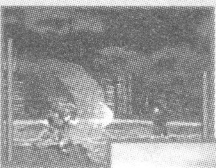
封神领域

厂商:YUKE'S　机种:PS　类型:对战 ACT　媒体:CD-ROM　发售日:1998 年冬予定

来自著名的 3D 动作类游戏制作厂商,全新的感觉将会在今冬感受到。

通常攻击　△

通常攻击在本作中于中距离时就是飞行道具的发射,最多只能进行三连射,当然如果对手接近的话,攻击方式就会自动产生变化,这需要注意。



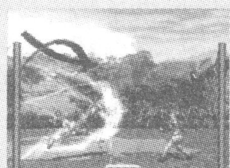
⬅如果单点通常攻击键,就会发射一发飞行道具。

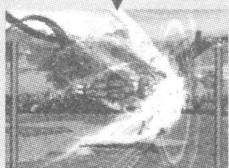


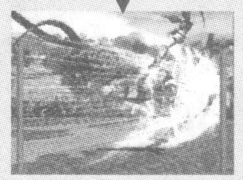
➡双方都使用三连射时,飞行道具空中抵消。

必杀技　← or ↑ or →(轻点)△

必杀技的攻击有三个不同的种类,当然必杀技的攻击要比通常攻击的攻击力高出许多,许多角色都拥有极具个性的必杀技,它们的使用的关键掌握在玩家的手上。当然作为格斗游戏,各必杀技间也存在着克制。



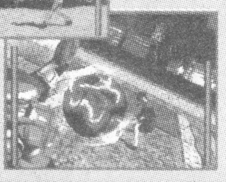




⬆以上为突进系必杀技。



⬅许多角色的必杀技也是属于飞行道具类。



➡两腕发射超强的重力球,强力的必杀技。

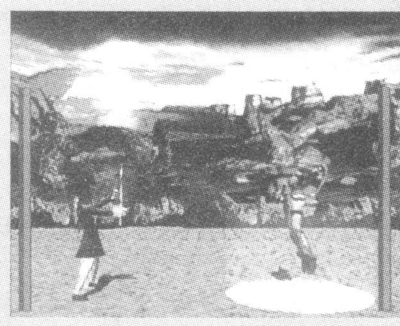
多彩的必杀技

右图中的必杀技是“磷凰断”,它是由宝剑发出斗气再向敌人攻击的,与一般的飞行道具不同。



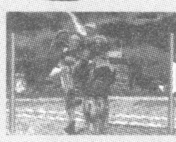
捕缚攻击　↓(轻点)△

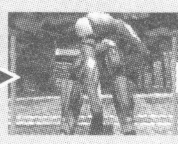
是一种全新的攻击系统,在近距离它属于投系,中距离属于指令投系,于远距离的时候就属于飞行道具指令投。



近距离

属于普通的投技,能够对敌人实行突击,很难应付。

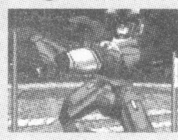




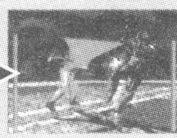


中距离

需要向前冲刺,然后才使出的投技,偶尔使用可牵制敌人。

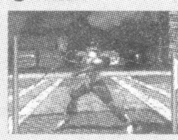


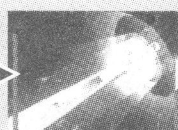




远距离

使用飞行道具进行指令投,根据角色不同方式也不同。







回避攻击

对于捕缚攻击的回避,主要看游戏给的提示位置,每当对方使出此攻击时,跳出范围对方攻击即无效。

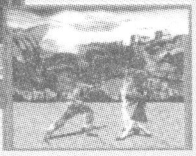


防御

□

对手攻击时防御对方攻击采用的方式，合理利用可以将敌人的飞行道具返回。


↓对于连续攻击的死守。


↑防御中对待飞行道具。

疾进

← or ↑ or → or ↓ + □

选择方向及特定键同时按下，可以进行高速的移动，这主要是用于躲避对方的大范围强力攻击，疾进时会留下美丽的残影。

前方疾进



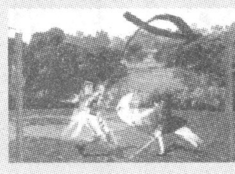
后方疾进



里侧疾进



外侧疾进

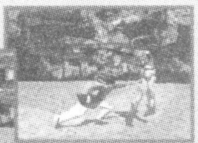


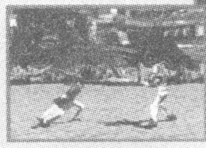
疾进攻击

✚同一方向 2 回 + △

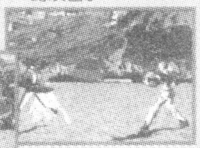
高速移动后的攻击，主要是利用角色的飞速移动去牵制对手的作战，使用这种攻击方式的玩家可以说算是掌握了本作进攻的一些精要部分。

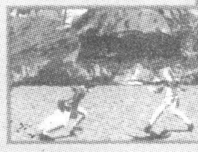
➡前进攻击，突进系攻击方式多样。




⬅突进后突然停止的攻击。

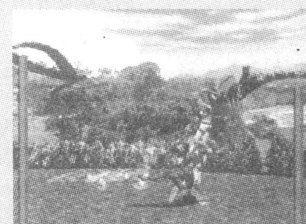
➡突进攻击后，回撤中飞行道具攻击。




⬅利用飞行道具牵制进行疾进攻击。

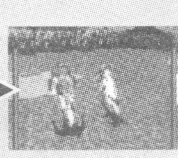
滑空攻击

→ + △



向对手进行低高度飞行攻击，此攻击速度非常快，而且一旦启动立刻进入自动连续攻击状态，如果两位角色共同选用此攻击的话，那么如下图所显示，角色所做的攻击方式将极为的美观。



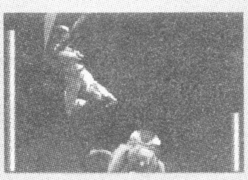




跳起攻击

↑ + △

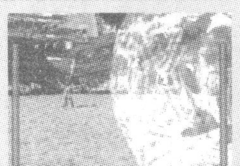
所有格斗游戏中极为常见的一种攻击方式，角色根据自己不同的情况会跳跃到不同的高度，之后再给予敌人以重击。

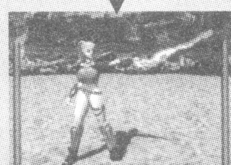


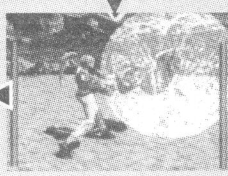
超必杀技

能量爆发状态 ← + △

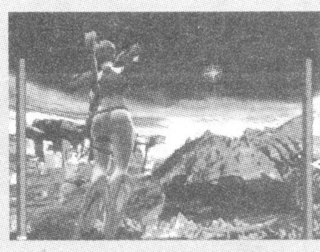
全部角色共通的一种超必杀技，基本上全都是全射程特殊光弹的发射，使用时当然是需要一些时间的，如右图所显示攻击开始的准备时间很慢，但是一旦攻击完成，其攻击力是其它攻击方式不能比拟的。另外，有些角色的超必杀技是产生分身的近距离攻击，目前来看这种攻击方式的角色并不很多。





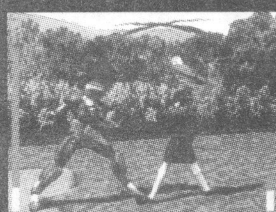


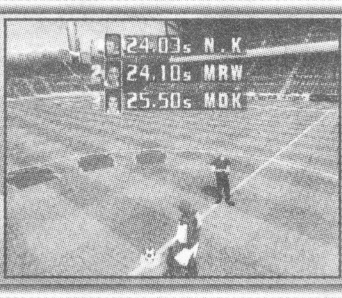

↑三体分身攻击。



特殊技

有些角色可以通过方向键的输入而出现特殊技，例如下图中左侧选手使用↑的特殊入力可以将体力进行少许恢复，这一特殊技不适用于所有选手，但是其它角色也拥有别的特殊技。





Libero Grande

厂商:NAMCO　机种:PS　类型:SPT　媒体:CD-ROM　发售日:1998年11月26日

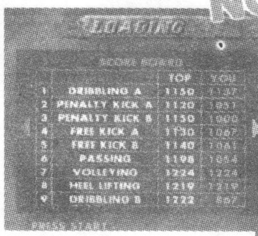
引入了全新概念的足球游戏,不再是对整支队伍的操作,去体验一下个人溶入团体作战的感觉。

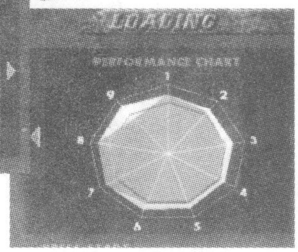
家用机版的新系统——球员的育成

曾经在ARC上受到很大好评的——《Libero Grande》本次移植到家用机上,为了能够使游戏的可玩性再度增强,家用机版游戏中加入了新的"球员育成"系统,这一系统的加入,的确使得游戏的可玩性增大了许多。

本作的创意非常好,不同于其它任何的足球类游戏,它让人体验到身为一名球员要溶合到一支队伍中是多么的困难,在比赛时个人的一举一动在全队的攻防中的作用,这一切都是其它的足球类游戏做不到的。喜爱足球的朋友们,如果你们已经厌烦了现在的足球类游戏,那么可以试试本作。

NOW LOADING





↑每次的比赛后,都要进行各名队员的总评定。

育成球员的必要练习项目

玩家必读

盘球折反跑 DRIBBLING A

对于球员来说,盘球的前进以及方向的变化是最为基本的,这是训练系统最基础的练习,在此主要是依靠及时改变方向以及了解球员跑动时的惯性。



操作方法
✚键:方向变化



→头会在训练中,画面上的箭头会为你指引方向。

最为基础的训练

总体来说,速度快的选手并不是肯定能得到好成绩,这主要取决于球员改变方向时速度的变化。



创造新纪录!



射门练习A PENALTY KICK A

每次都将有预定射门位置,球员需要照准预定位置射门,这是考验球员方向及能力的基础测式。射门时方向键可以控制射门方向的变化,但是实际利用却有点困难。



操作方法
✚键:方向变化
○键:射门

→瞄准射门方向。



↓射向预定位置。



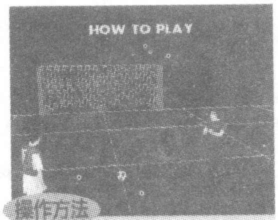
每次的练习都有五回机会,按照射门的准确度给予评分,能否创造新的纪录呢?



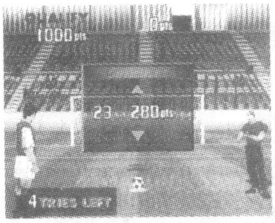
命中

射门练习 B
PENALTY KICK B

有守门员登场的射门练习，在此射门的方向就完全由玩家控制了，根据自己的能力，可以决定守门员的等级以及射门时的要求。



操作方法
✚键：方向变化、等级变化
×键：射门

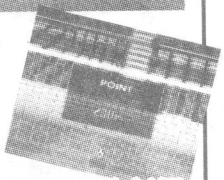


⬆等级分为 **1～25**，适合于各种水平的玩家。



⬆➡射门的位置可以极为刁钻。



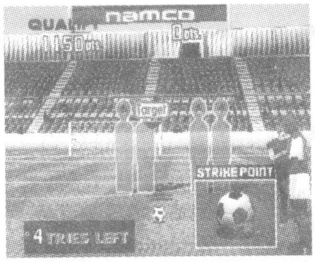


⬅能否创造全新的纪录。

被狙击的射门

近距离任意球
FREE KICK A

近距离的任意球练习，想成为举世著名的任意球专家吗？在此多练习。通过设置的人墙，来练习弧线球的射法，当然对于那些找出空档然后大力施射的选手也适用。



⬆球的着力位置决定着弧线的大小及方向。

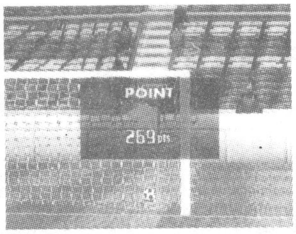
弧线球练习



⬆按键时间的长短，能控制射门的力量。



操作方法
✚键：方向变化、着力点
○键：射门、力量



⬆任意球也有评分。

远距离任意球
FREE KICK B

这是超远距离任意球练习，关于 30 米以外任意球的掌握就靠此来练习。射门的力量是关键所在，没有强大的脚力，就算能够划出精美的弧线也无法得分，因此练习此项时脚色的射门力度一定要到较高水平才行，当然也可以用此方法来传球。



操作方法
✚键：方向变化、着力点
○键：射门、力量



⬆全部的五回练习，最初的时候可以熟悉一下有关于力量的掌握和弧线的度数。



➡在传球方面，可以控制需要传球的大概方位，然后在根据不同的力量进行练习。

射手与门将间的对决

传球练习
PASSING

传球是比赛中最为常用的，在此练习中将会出现五个不同方向的假想球员，随机都会有一名球员突然出现，你要在最短的时间内进行传球，当然反应时间是最为重要的，其次准确的判断也决定着最后的得分。



操作方法
✚键：方向变化
□＋×键：传球



⬆在规定的时间内，将球准确的传到指定的球员位置，得分将会上升。



⬅⬇评分是根据诸多因素的。



基础篇的关键



玉茧物语

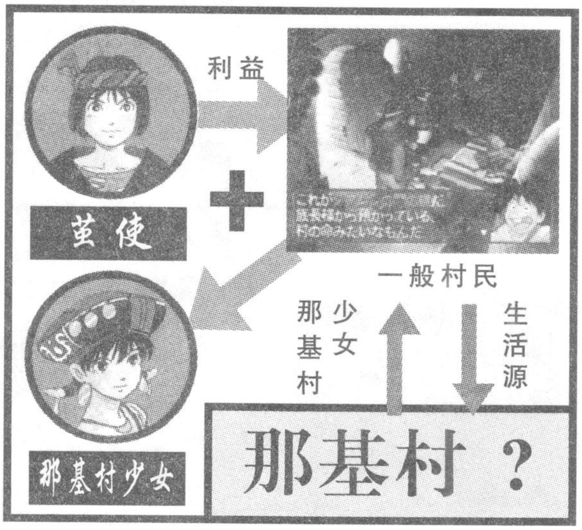
厂商:元气 机种:PS 类型:AVG 媒体:CD－ROM 发售日:1998年12月3日

世界诞生的秘密就是这部充满了幻想气氛的RPG游戏。



魔物 巨木之森的

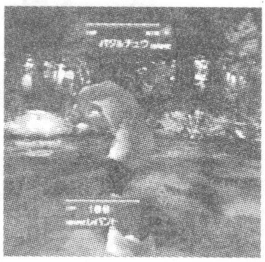
曾经在"技巧3"中为大家介绍过这个游戏,本次就将这个带有神秘气氛的RPG向大家作一下详细说明。战斗画面的第一视角的,在战斗中可以看到自己的角色的样子,攻击方式有两种:一种是依靠自身力量和武器的攻击力来给敌人造成伤害的普通物理攻击;另一种则是咏唱咒文并消耗魔法值的法术攻击。攻击魔法是有属性设置的,分别为火、水、地、空、暗五种属性。而出现的敌方怪兽也大都是拥有这五种属性中的一种,因此在战斗中灵活运用属性互克的原理就可以较轻松地击倒敌人。互克的关系为火与水互克、地与空互克,暗为单一属性。



圣魔育成以及合成的方法

之一 战斗时捕获

防碍旅行的敌人存于森林中,使用レバント的"茧使いの笛"可在空茧中封入。在长期旅行中,是接触委托同伴的第一步。

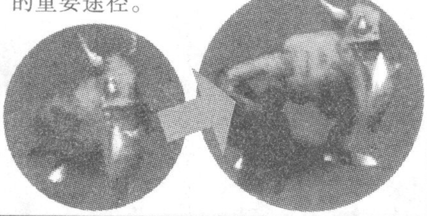


净化

封入在空茧中的森**のしもべ**不能马上作为同伴来接触,要回到持有封印之茧的玛蒲所在的**サイラス**村让玛蒲来帮助争化,被玛蒲净化的森**のしもべ**会变化成为"圣兽"。在这种情况下就可以以旅行中重要的同伴的方式来接触了。

之二 育成培养圣魔

加入的圣魔可使之代替自己参加战斗,积累经验而成长,是能够与强敌战斗的重要途径。



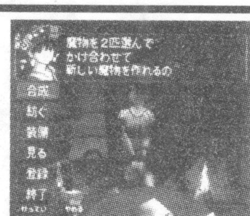
之三 战斗时召唤并作战

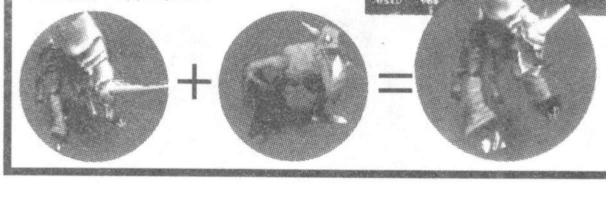
在空茧中封入的敌人可净化并变成圣魔,战斗时召唤出代替自己战斗。每经一次战斗其能力渐渐变强,到了决战时圣魔的能力是决定胜负的关键。



之三 圣魔合成

本作中有趣的之一是育成并合成圣魔。进行合成,圣魔的参数会变为具有2只圣魔合体,到底怎么合成呢?







玩具之梦

厂商:KSS　机种:PS　类型:RPG　媒体:CD-ROM　发售日:1998年11月26日

你有梦想吗?TOYS DREAM将帮你玩成你心中的“梦想”!

本次探寻更加详细的系统

调查各种各样的材料成为发明家,可以利用物品(道具)的“TOYS DREAM”,以更加详细的部分为目的,还有体力减少,偿还代款的秘密等重要情报。



运用你的知识开动你的头脑完成你的梦想

TOYS DREAM



1 行动与体力的关系

移动、拿取、开发……人物有多种行动会消耗参数上的stamina(体力)。因行动内容而减的体力情况各异,剩下的体力少就连找道具和移动都不可以了,最后连行动本身都不能动了要注意。不做任何行动的“待机”状态下体力会少许回复(在研究所待机则全回复)。



移动时



城镇、矿山,在哪个场所移动(经过)所减的程度不同。还有,同地点不同人物的消耗量也不同。

采取材料时



虽然采取材料的种类、数量、重量上没变化,但何种人物采取的加减量不同,购入材料时不减少。

制作物品



在何种物品谁开发上不会变,只是物品的制作天数有变化。开发时间长时,就会消耗更多的体力。

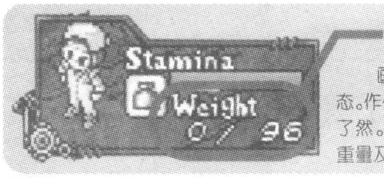
工作时



各种工作对体力的消耗不同,重劳动减的多,同种工作让不同人物去干时消耗的体力也不同。

2 可运一次的物品有限制

各人物一次可运的物品数是有限的，这是由称为weight的参数规定的，不可以运超过其上限数的物品。是否可运在搬运物品时可由数字确认，在可持重量时表示为黑，不可能时表示为红。



Weight

画面左下的人物简易状态。作什么，运多少物品可一目了然。**weight** 下的数字是可运重量及现在重量。

在游戏中不断确认数值的变化是相当重要的

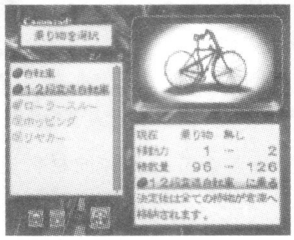
物品搬运

选择要拿的物品后重量表示会扩大，确认重量、数目后再采取。



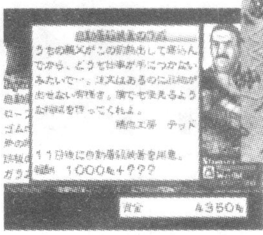
用乘座物提升上限

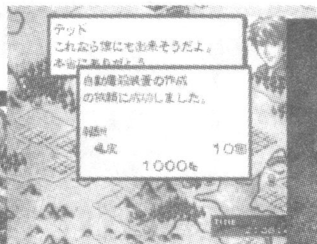
重量上限如乘上自行车等乘具会增加。这是多运单体重物的关键。



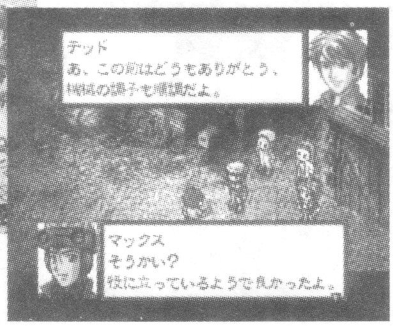
3 让委托成功……

不仅是收集材料开发，去城镇等地，受到当地住民的发明物品的委托，在限期内发明可领取报酬，而且事主会在期内来寻问，不要拿出物品来（研究所有人时不必要）。





不断发明新的物品



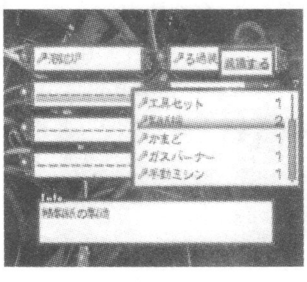
4 用新设备开发新物品

故事进行中人物会不断发明物品，但如只发明有的物品是不能开发的，因此把发明的物品商业化，材料和“设备”是必须的。对要作的物品要先开发溶矿炉或手动ミシン。发明后设置在研究所。



设计图

设计图是构思用一只铅笔一张纸就可画，设计图之中，有为受委托而作物品的，此时只可作一次设计图。也就是一旦失败，别说设计图，由之产生的物品也不可以开发了。



设备

作好设计图，按下来就是开发设备和物品了。本次试试开发投资的设备之一“制纸机”。制纸机是按计划可在研究所造“纸”的物品。开发必须的材料是“制纸机设计图”、“铁板”、“木材”、“ネジ”、“铁パイプ”各一个，开发期为1个1日。

5 返还代款的新要点

过于热中开发物品会忘掉本游戏的目的“还代款”。开发/发明成为商品的物品，然后去城里卖，这样才可还钱。还钱后会有新地点出现，委托也会增加。





精打细算

進め!海賊

前进!海盗

厂商:ARTDINK 机种:PS 类型:SLG 媒体:CD-ROM 发售日:1998年12月3日

你如果想在那辽阔的大海上冒险,那么就来当一回海贼吧!

PROLOGUE

海盗的时代,围绕着海中秘宝的故事。有一种传说中可以实现任何秘宝的“**アンク・オブ・マイト**”,但它也是由不死的看护者守护的被封咒的秘宝。有许多人都为了实现愿望而寻找秘宝,然而却与海中的藻类一起消失了……

其中也有闻名于七海的海盗王,**フリント**船长的名字。别名为“**绅士フリント**”的**トーマス・フリント**。他是个不以海盗王之名为耻且心中具有智慧和力量的男子,即使在海盗之中也可以一眼认也来。

某天,**フリント**以传说中的秘宝“**アンク・オブ・マイト**”沉睡的幻之“第八海”为目标,外出旅行。但是在航行之中在深深的雾中**フリント**的海盗船“**アマータ・スポーザ**”谜般着火,在下沉的船上剩下了**トーマス**一人。在这个世界上还有将继承海盗王之名的儿子及将要举行婚礼的新娘……而想要得到秘宝的自己是否选择正确呢?

为实现梦想而站出的一对男女



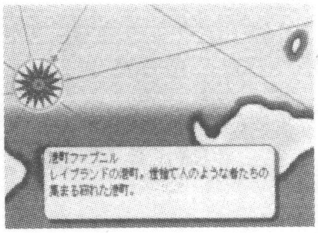


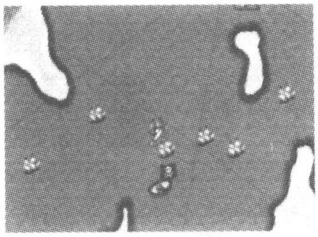
故事的主人公是“绅士フリント”的儿子ジャー・フリント和妻子サラ・クーニッツ,玩者在两人间任选一个,以拿到秘宝“アンク・オブ・マイト”为目的。当然,由于选择人物不同,故事也会有很大变化,基本目标是继承船长フリント的遗志去寻找世上传说中的秘宝。

传说的秘宝

选好的人物就赶快和绅士フリント率领的“アマータ・スポーザ”上的少数生存海盗一起出航。但是游戏开始之初称为海盗团的兵力十分不足,因此有必要寻找强力的武器或是寻找同伴,而且因为不仅仅是ジャー或サラ等,要是犹豫的话就会成为别的海盗团的目标了。

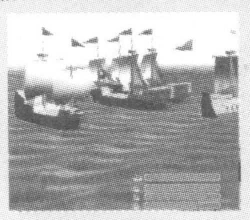






战略不同的两种战斗方法

战斗方法有很大不同,有帆船的海战及率喽罗的白兵战两种,白兵战有在船上白刃战、基地防卫战、基地攻略战3种,战斗胜利后,可得到名声和财宝。



发挥重要作用的酒吧

战斗胜利外的又一重要事情是收集情报,有关于财宝的,有自己的名声,还可以了解各个海盗的动向,访问各港口应亲自去,还有闻名而来要加入的人。

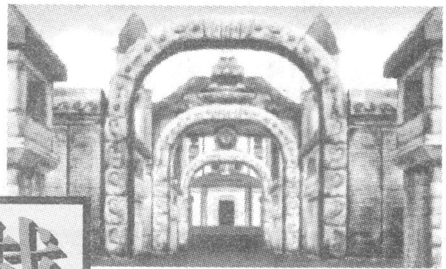


完全对应PDA

利用予定12月发售的便携Game机PDA,还可玩称为“海盗、鱼虎之穴”的游戏。内存是以白刃战为主育成强化“コブンズ”。详细内容不明下期再说吧!

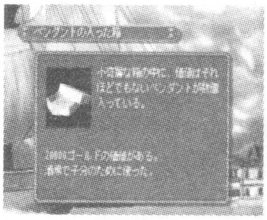


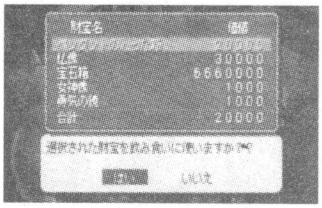
得到海盗赖以生活的财宝和名声



在本作的海盗生活中重要的是财宝和名声，财宝是强化船和武器，从情报屋得到重要材料时支付的钱，让喽罗们饮食的费用等，在海盗生活中是不可缺的。

另一个是名声，这是为使自己的名字为世人所知的必须的东西。自己的名声上升，访问港口时会听到关于玩者的传说，要加入的人也会增加，这样就可以组成强大的海盗团，下面是得到名声或财宝的方法按类别进行介绍。

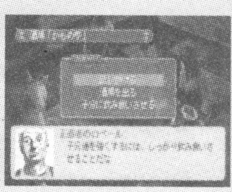


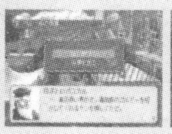


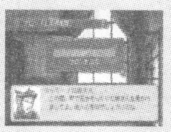
收集

得到同伴和重要情报

得到重要情报到各地港口酒吧就可以。在店中的情报屋中谈话，可以听到关于财宝及自己名声的情况，还可听到关于别的海盗行动的情报，但是要知道重要情报，有时就必须交出找到的财宝，还有酒吧中除收集情报外，还是让喽罗们饮食由此并提升能力的场所。





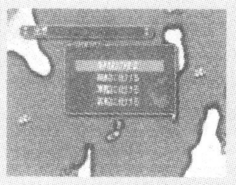


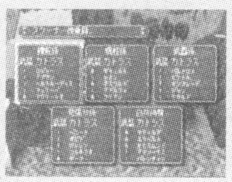
寻找同伴、收集情报是游戏中十分重要的一环。

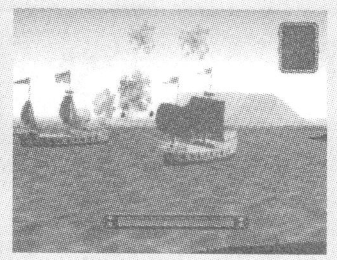
海战

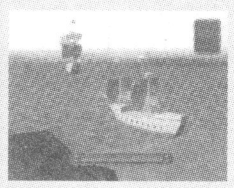
海盗的家常，用大炮战斗

得到情报接下来就与合适的敌人战斗来得到名声或财宝，战斗分海战与白刃战。最后是使用帆船的海战。海战重要的是使用全部大炮并尽量不受到攻击的战斗方法。因为还加入了风向的因素，所以掌握风向是关键，这样给之以一定伤害后再进入两船并排的白刃战。





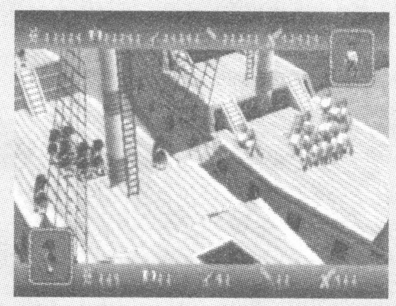




白兵战

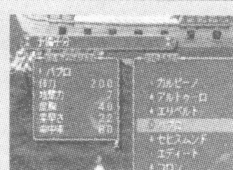
利用自己强壮的肉体与敌人决斗

一旦迫使对方敌靠近，战斗就会进入白刃战，白刃战由事先编成队的喽罗并给之以不同指令组成。基本上是打倒敌大将或是全歼敌人就会胜利。这样战斗胜利者可以夺走对方全部的财宝，并得到海盗的名声。

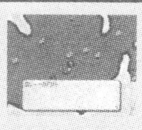






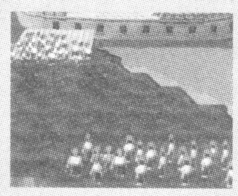


隐蔽所



“隐蔽所”海盗们唯一的安息之所

得到一定程度的财宝就应存在隐蔽所，这样即使在海上战斗失败也不会被抢走财宝。但是存在有名的高价财宝，会成为同行的目标，要注意。





THOUSAND ARMS

サウザンドアームズ
Thousand Arms

厂商:ATLUS　机种:PS　类型:RPG　媒体:CD-ROM　发售日:1998年12月予定

机械与幻想的溶合是这个游戏世界的魅力所在,爱与冒险贯穿在整个故事中。



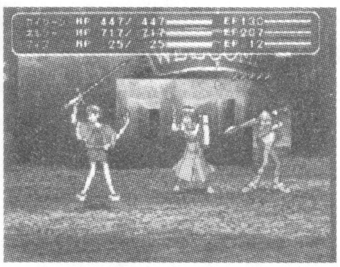


彻底分析战斗系统的

在"サウザントアームズ"的战斗画面中以3D为背景,采用了可看出2D人物各种动作的"动画风格的战斗"。在进行到深处的战斗地区,主人公マイス与同伴们展开激烈的战斗。还有,象征此游戏的由"マイスター系统"锻造的"精灵剑",在战斗中可发挥其价值。本次检阅其具有迫力及细密的战略性的战斗系统。

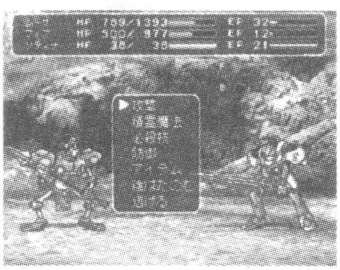


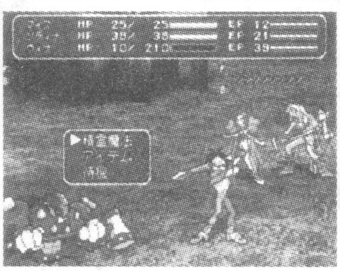
极具动画风格的战斗画面

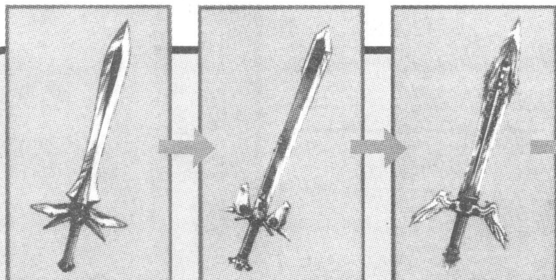


将左右战斗的胜败前卫与后卫的配置

战斗中我方由マイス为首共有三人,其中前卫一人、后卫两人,以此种阵型配置将会十分有利于战斗。







初期形态　第2形态　第3形态

以后还会提升威力吗?

マイスター系统

加入精灵所有的魔法力及女性向往的"思想",而锻造了精灵剑的マイスター系统。由此技术而造的精灵剑,与阶段相应会变形,当然攻击力也会不断上升。

随机应变改变行动，新感觉的战斗系统

战斗中在3D下进行，前、后卫的3个己方人物中可行的人物可以输入攻击或精灵魔法等指令。输入后的人物如头上气槽变满，就会实施行动。但是输入后还处于待机中，还可以输入别的指令，可对应突发变故。



⬅⬇攻击指令要经常练习才能百发百中。

⬅当战斗出现危机时，要赶快结束攻击指令的输入使用回复道具。

输入指令便可发动强力的魔法

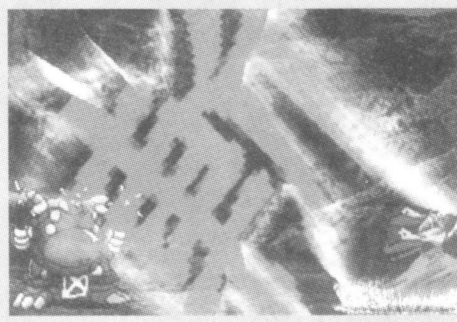
●精灵魔法

造好精灵剑不但剑的攻击力上升，还可使用具有不同效果的精灵魔法。加入女性的思想不同法术的种类也变化，女性特征在魔法上也有反映。



●必杀技

マイス和ネルシヤ以外的同伴只有在前卫时，可使用各自的必杀技，发出的必杀技威力超群，是具有转折性的王牌。



マイス和ネルシヤ可用的专用攻击

マイス和ネルシヤ不可用必杀技，却有各种专用攻击，无论哪种都有不亚于必杀技的威力。マイス为マイスター(精录锻冶师)，ネルシヤ为ドレスマイスター(精灵构造师)的话，这些攻击手段可以说是他们发挥极限的特技。



修女变身魔法发动



换装

与着装相应性格也会变。对ネルシヤ来说"换装"可以发挥其特长，华丽的攻击手段，依换装可发出不同攻击。

衣装丰富





精灵兽

具有强大力量的精灵兽，可在战斗中呼出给敌人伤害，有一种飞出画面的迫力。



➡精灵兽的攻击方式会体现出不同的属性，如果以相反的属性攻击敌人，那么会呈现出很大的伤害效果。

召唤出强力的精灵兽去攻击敌人吧!

电子游戏技巧

完全攻略

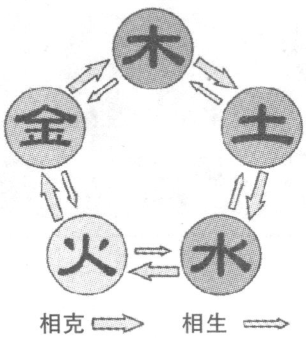




热销游戏攻略的大公开

基础知识

五行关系



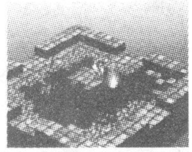
本游戏引用了与其他许多同类游戏所共有的五行相生相克系统。此效果在封神演义中极为明显，因此必须掌握其间法则。每个角色都有自己的属性，可根据攻略中所给出的敌人属性决定着重培养哪一系的人物。

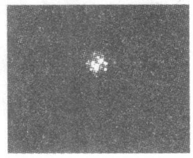




机种:PS　厂商:KOEI　类型:S·RPG　媒体:CD－ROM

攻击与道术的区别





两种攻击手段存在着不同的特性，都各自对应着五行的属性。而两者之间也存在着一些的差异，详列如下：

·被所持武器左右	·被所持宝贝左右
·基本不消费 TP	·消费 TP
·熟练度上升技的种类增加	·熟练度上升技的种类增加
·对应素质无时不能使用	·对应素质无时不能使用

刀剑技　主要是近战所使用的技，一般为体力较高的角色所持。

枪矛技　攻击力略低于刀剑技，但可使用于直线上远程攻击。

打兵技　攻击力较低，但兵器所附加的特殊效果对战局有利。

投射技　远距离间接的攻击手段，但被敌人靠近将会不利。

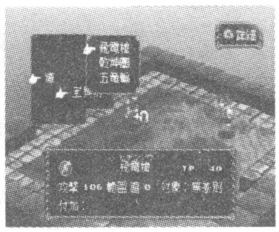
乾坤术　用于改变地形，若熟练度上升到一定程度可召唤雷击。

安命术　用于体力回复及异常回复，熟练度上升广范围回复可能。

幻惑术　对敌人产生特殊效果，熟练度上升能使敌人石化或气绝。

气功术　能用于自身体力回复及临时提高各种能力。

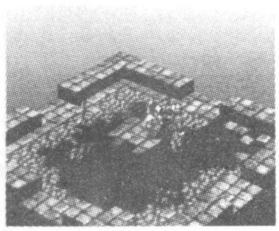
持有着封存之力的宝贝



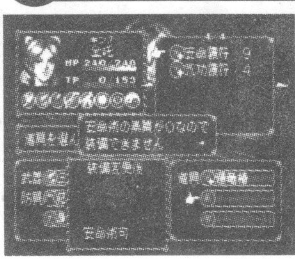
宝贝既是一种道具，也能作为武具使用。不同的宝贝能对敌人造成不同的伤害，而有时亦能产生特殊的附加效果。值得注意的是宝贝所带有的特殊效果都要依靠相应的技来发动，因此配备时必须注意个人素质。

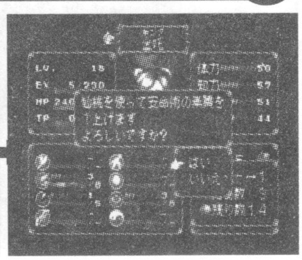
个人特有技

每个角色随着自己能力及属性的不同有着属于自身的特技，与宝贝不同，使用特技是无法获得经验值的，但也因此一般比宝贝更强。有的特技能在角色处于濒死状态时自动发动。特技的种类千差万别，需有针对性的使用。



使用仙桃的效果





角色育成 ETC

各部分能力须知

在战斗攻防时，所发生的伤害及攻击成功率的素质都是由对战双方各部分能力所决定的。在能力值比差的基础上加上五行的修正就决定了具体的伤害程度。以下详细地介绍一下各能力数值的养成及换算关系。

受伤害的决定值

若单纯计算，受伤害值即由攻击力与防御力的比差而决定。但正式判断需加上五行属性及等级修正。

伤害值计算式

攻击侧的 攻击力 − 防御侧的 防御力

·技攻击力的影响

武器的攻击力 / 体力 / LV / 技 LV

·技防御力的影响

头部防具的防御力 / 体力 / 身体防具的防御力 / LV

攻击力与防御力的正确值都由四要素决定(暂不计五行相生相克关系)。从中可以看出,体力的强盛是保证攻防能力的基础,但也存在角色个人的偏重点。除此之外知力也对具体攻防数值产生影响。

·术攻击力的影响

LV / 知力 / 术 LV

·术防御力的影响

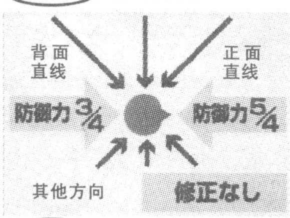
知力 / LV

与肉体攻击相异，对术的使用产生第一影响的是知力。因此在敌方道士较多的场合，安排知力较高的角色上前是一基本战略。除此之外术的附加效果的成功率也取决于知力的高低。

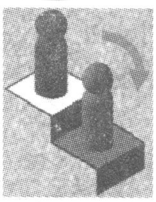
·天候与地形及属性的修正

除了基本的能力换算外，其实在本游戏中对攻防影响最大的便是环境因素的影响。

修正 1 攻击方向



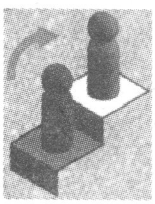
修正 2 高低差



由高向低攻击

由高处攻击一般会对攻击力修正最高达到 20%。

攻击力 +5%



由低向高攻击

与高处值相反,在低处攻击修正值最多会减少 20%。

攻击力 −5%

修正 3 五行属性

攻击时属性的考虑:

属性弱于对方——攻击伤害 3/4

属性强于对方——攻击伤害 5/4

命中率与回避率

攻击对方时，除了作出防御外，有时也会发生回避的情形。具体换算如右。但这仅指单纯的换算,其余修正未计于内。

命中率计算式

攻击侧的 (100 + 命中力) − 防御侧的 回避力

·技命中力的影响

知力 / LV / 技 LV

·技回避率的影响

速度 / LV

技的攻防与物理攻击不同，除了相应的 LV 以外，速度高低的差别会对回避率产生极大影响。

·术命中力的影响

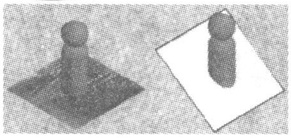
知力 / LV / 技 LV

·术回避率的影响

知力 / LV

使用术时，攻防判断取决于相应的知力及此一系的技的高低，防具也对术的攻防产生一定影响。回避率主要取决于知力，但 LV 高低对之影响最大。

修正 1 地形效果



水地形
命中率 1/2
回避力 1/2

大斜坡
命中率 2/3
回避力 2/3

修正 2 攻击方向



在水中与大斜坡上会对攻击时的命中率及防御时的回避率产生极大影响,因此改变地形作用非常重要。

注意:防御与回避是不同的!!

LV 上升时的 HP 与 TP

在 LV 上升时，HP 和 TP 两种数值的上升会对能力产生不同影响,HP 使体力上升,TP 使知力上升。

使体力上升的宝贝

金刚帕	体力上升 20
戮魂幡	使对手气绝
番天印	诅咒攻击对象
梅花镖	使敌人中毒
四海瓶	破除拘束效果
混元金斗	使敌人混乱
疫病钟	散播瘟疫
起瘟剑	使攻击对象混乱

使体力下降的宝贝

金霞冠	使体力下降 20
混元幡	一段时间内在敌前消失

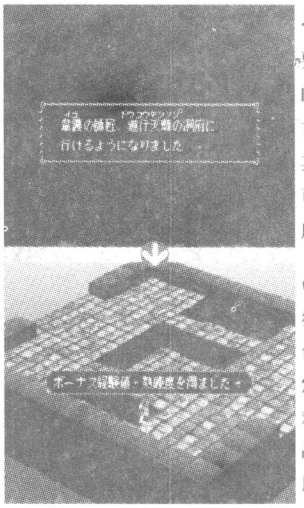
使知力上升的宝贝

青云剑	使对手混乱
打神鞭	太公望的初期装备
九龙神火罩	雨天威力半减
金砖	攻击对象石化
五龙轮	拘束业火、雨天威力半减
钻心钉	对手手脚麻痹
头痛磬	周围对手混乱
琉璃瓶	破除拘束
鱼尾冠	知力上升 20

刀剑技用武器　アイテム　打兵技用武器　頭用防具

洞府（仙人·宝贝）一览表

本游戏中培养角色除了注意在平时多积聚经验值外，亦能于本阵画面前去各洞府进行修炼。在其余仙人的洞府，若能一对一的战胜考验来者的仙人，便能获得宝贝，若战败自己的师父则会对其所拥有的宝贝进行改造。在太公望之师元始天尊洞府中存在可获得经验值的修炼道场。



与仙人会面

要想去各仙人的洞府修行，首先必须遇见其人。随剧情，可去的仙人洞府自然增加。

战斗

往洞府派遣的角色决定后便与特定的仙人进行一对一的战斗，若战胜则此时不能反复进入。



元始天尊〈修行の場〉

太公望的师父，昆仑派的总帅。在他的洞府内修行可获得大量经验值，可以设定为自动战斗。



仙人名	宝貝（1個目）	宝貝（2個目）	宝貝（3個目）
燃灯道人 ネントウドウジン 李靖的师父，五行属金，主要强于枪技。	**八卦雲光帕** ハッケウンコウバン 使速度上升的兜，装备后能使用安命术。	**陰陽鏡** インヨウキョウ 使己方HP回复，装备后能使用安命术。	**乾坤尺** ケンコンシャク 攻击力极大，装备回避率上升，具备乾坤术。
懼留孫 クリュウソン 土行孙、龙须虎之师，五行为土。	**皆中帽** カイチュウボウ 装备后命中率上升，能使用安命术，最适合投射技。	**小匣** ショウゴウ 能将带毒的蚊与蛇封闭，装备速度上升，具备幻惑术。	**捆仙縄** コンセンジョウ 产生拘束的异常效果，装备技量上升，具备幻惑术。
太乙真人 タイイツシンジン 哪吒之师，五行属火，选择属水角色挑战。	**神速冠** シンタンカン 使知力上升，具备安命术。	**紫綬仙衣** シジュセンイ 使炎属性攻击威力半减，具备安命术。	**九竜神火罩** キュウリュウシンカトウ 炎属性攻击，雨天威力减少，具备安命术。
玉鼎真人 ギョクテイシンジン 杨戬之师，五行属水，要由元始天尊邀请派遣。	**魚尾冠** ギョビカン 知力上升，具备安命术。	**神鯨** シンナ 攻击力极大、使防御力上升，具备气功术。	**日月珠** ジツゲツシュ 火属性攻击，装备防御力下降，具备气功术。
道行天尊 ドウコウテンソン 韦护之师，五行属土，亦由元始天尊邀请。	**豹頭冠** ヒョウトウカン 速度上升，具备安命术。	**加持神杵** カジシンジョ 使敌人防御力下降，装备后防御力上升，具备气功术。	
道徳真君 どうとくしんくん 黄天化、杨任之师，五行属火。	**解毒綾** ゲドクリョウ 消除中毒的异常状态，具体安命术。	**鑽心釘** サンシンテイ 攻击力极大、使敌麻痹，装备后知力上升，具备幻惑术。	**眉目飛刀** ビモクヒトウ 远距攻击，装备命中率上升，具备乾坤术。
雲中子 ウンチュウシ 雷震子之师，五行属金，条件同于玉鼎真人。	**雷瞬帽** ライシュンボウ 回避率上升，具备安命术。	**照妖鏡** ショウヨウキョウ 对手防御力下降，装备后防御力上升，具备气功术。	**白面猿猴** ハクメンエンコウ 产生混乱的异常效果，装备攻击力上升，具备气功术。
文殊天尊 モンジュテンソン 金吒之师，五行属金。	**金剛帕** コンゴウバン 体力上升，具备安命术。	**盤古旛** バンコハン 全部异常状态回复，装备后移动力上升，具备安命术。	**金霞冠** キンカカン 解除硬直，装备体力下降，具备安命术。
普賢真人 フケンシンジン 木吒之师，五行属木。	**烈石鎧** レッセキガイ 解除石化异常状态，具备安命术。	**風火蒲団** フウカブトン 解除睡眠状态，装备后技量上升，具备幻惑术。	**乾坤弓** ケンコンキュウ 装备命中率上升，具备乾坤术。

师徒关系

各仙人的弟子都由剧情规定，但若派遣该名角色到师父的洞府修行并战败其师，加上一定的条件便能结成特定的师徒关系。

结成师徒关系后，可从这名仙人处得到特定的情报，也会发生特殊的事件。



▲在洞府派遣画面，可从菜单上写得的"师"字加以判断。结为师徒关系后对话会有不同。而更可据此引出隐藏的仙人，具体方法后叙。

与仙人对战的注意事项

① 等级较低时别接近

仙人一般攻击力都较高，因此若接近便会遭受很大伤害。基本最低得有 LV5 之上才能前去挑战，基本能力要异常重视。

② 学会复活（安命术）后再去挑战

除了攻击力外，仙人的速度亦非常高，通常能一回合间数次行动。回复的手段必不可少，最好学得"复活"。

③ 五行属性是战胜仙人的一大要点

培养角色的同时，必须考虑一下其基本属性。除了基本能力外，以属性相生相克关系亦是战胜仙人的一大要点。

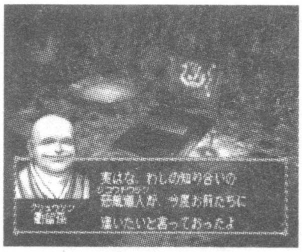
④ 记录之后再去挑战

由于洞府派遣在一次本阵时只能进行一回挑战，所以若想在初期使角色强大，便记录之后再去挑战。

隐藏要素披露

由仙人介绍

战胜并且拥有特定仙人的三件宝贝（道行天尊为两件），将之装备后再度回到此仙人的洞中，当满足一定的条件后，便会由其引见新的仙人。需派遣特定的角色在仙人介绍下前往隐藏洞府，此后也能在本阵时进行新的洞府派遣。



使宝贝LV UP

当持有宝贝后，是能将之改造的。特定角色回到师父的洞府进行修炼，在得胜后便会由其师改造特定的宝贝。而除此一途外，某些特定宝贝的改造都存在具体的要求，若不够条件，即便战胜其师亦不能得到改造。以下罗列出了可经改造的宝贝的具体条件。

紹介仙人/派遣者	仙人名	宝貝（1個目）	宝貝（2個目）
太乙真人 タイイツシンジン / トウセンギョク 鄧嬋玉	広成子 コウセイシ 第四章之后，由太乙真人介绍，派遣邓婵玉。	掃霞衣 ソウカイ 具备眠系及麻痹效果、安命术。	番天印 バンテンイン 诅咒对手，体力增加，具备幻惑术。
玉鼎真人 ギョクテイシンジン / ブキツ 武吉	赤精子 セキセイシ 第四章之后，由玉鼎真人介绍，派遣武吉。	落宝金銭 ラクホウキンセン 投射系攻击无效，具备气功术。	混天綾 コンテンリョウ 拘束系无效，具备安命术。
衢留孫 クリュウソン / コウテンショウ 黄天祥	慈航道人 ジコウドウジン 第四章之后，由惧留孙介绍，派遣黄天祥。	金磚 キンセン 知力上升，具备幻惑术，持有石化效果。	瑠璃瓶 ルリヘイ 持有特殊效果，具备幻惑术。
雲中子 ウンチュウシ / テイリン 鄭倫	度厄真人 ドヤクシンジン 第四章之后，由云中子介绍，派遣郑伦。	折伏布 シャップクフ 防止诅咒，防御力上升，具备安命术。	万刃車 マンジンシャ 装备攻击力上升，具备气功术。
文殊天尊 モンジュテンソン / ソゴ 蘇護	黄竜真人 第四章之后，由文殊天尊介绍，派遣苏护。	勇壮鎧 ユウソウガイ 消除制御不能状态，具备安命术。	混元幡 コンゲンハン 己方一人短时内隐身，装备气功术必要。
普賢真人 フゲンシンジン / スウコクコ 崇黒虎	霊宝大師 レイホウダイシ 第四章之后，由普贤真人介绍，派遣崇黑虎。	散病布 サンビョウフ 消除病系状态，具备安命术。	四海瓶 シカイヘイ 以浓流酸攻击，具备幻惑术。

宝贝两度改造！

其实在得到改造后的宝贝也能进行第二阶段的改造，得到更强的进化。基本条件与第一阶段改造相似，同样要满足一定的LV要求及具体术的LV要求。下表所罗列的后半部分即是宝贝两度改造的要求。

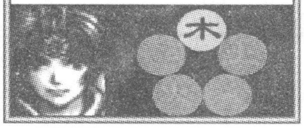


仙人名	仙人名	宝貝名	必要レベル&術レベル（1回目）		必要レベル&術レベル（2回目）	
元始天尊	太公望	打神鞭	Lv.12	幻惑術 Lv.3	Lv.28	幻惑術 Lv.6
燃灯道人	李靖	陰陽鏡	Lv.15	安命術 Lv.3	Lv.28	安命術 Lv.6
太乙真人	哪吒	火尖鎗	Lv.17	乾坤術 Lv.3	Lv.31	安命術 Lv.6
	哪吒	乾坤圏	Lv.19	気功術 Lv.3	Lv.33	安命術 Lv.6
普賢真人	木哪吒	呉鉤剣	Lv.24	気功術 Lv.4	Lv.32	気功術 Lv.7
玉鼎真人	楊戩	三尖刀	Lv.20	気功術 Lv.4	Lv.32	気功術 Lv.7
道行天尊	韋護	降魔杵	Lv.19	気功術 Lv.5	Lv.32	気功術 Lv.8
道徳真君	黄天化	莫邪宝剣	Lv.20	気功術 Lv.4	Lv.32	気功術 Lv.7
	楊任	五火神焔扇	Lv.22	気功術 Lv.4	Lv.31	気功術 Lv.7

封神演义人物一览

太公望
元始天尊的弟子

宝贝打神鞭具眠系效果，持有“强攻策”及“专守策”。



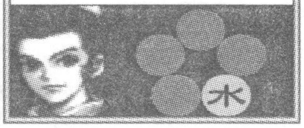
黄飞虎
朝歌的元·近卫将军

具备刀剑技、枪矛技、投射技，以枪矛技专长。



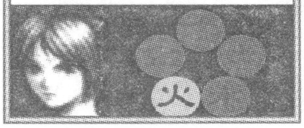
黄天祥
黄飞虎的末子

具备全部技，更适合于投射技。



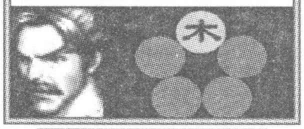
哪吒
太乙真人的弟子

持有枪矛技、投射技，特技“莲花精”不怕一定法术。



苏护
元·潼关的司令官

持有刀剑技、打兵技、投射技的普通武人。



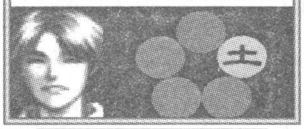
郑伦
元·潼关的副司令官

持有枪矛技及打兵技，得意的特技为“吸魂光”。



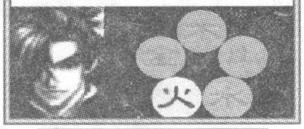
韦护
道行天尊的弟子

攻击的素质为打兵技，宝贝“降魔杵”能范围攻击。



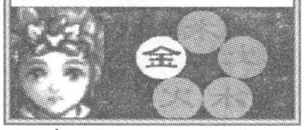
黄天化
黄飞虎的长男

较强的刀剑技，持有幻惑术及气功术。



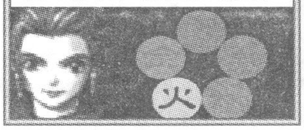
雷震子
云中子的弟子

持有打兵技及投射技，速度与知力较高。



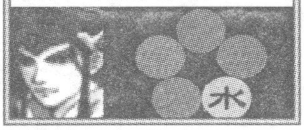
邓婵玉
黄飞虎的盟友

持有刀剑技及投射技，特技“五光石”能范围攻击。



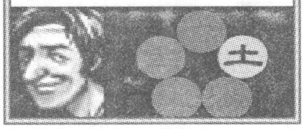
杨戬
长于变化之术的昆仑道士

较高素质的刀剑技和枪矛技，平均能力较佳。



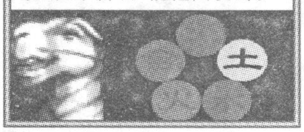
土行孙
昆仑派道士

只持有打兵技，能潜入地下。



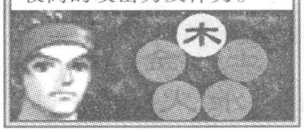
龙须虎
昆仑派道士

持有枪矛技，攻击力较高，特技“发手群石”能范围攻击。



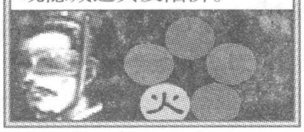
武吉
太公望弟子

持有打兵技及投射技，具较高的攻击力及体力。



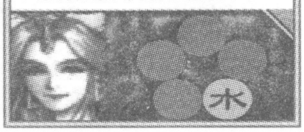
杨任
道德真君的弟子

独特的特技“掌中目”能发现隐藏道具及陷阱。



龙吉公主
暗恋杨戬的天女

宝贝“雾露乾坤网”能使全员回复，能使邻近角色魅了。



李靖
哪吒、金吒、木吒的父亲

持有宝贝“玲珑塔”，特技“削身召雷”能范围攻击。



金吒
李靖的长男

宝贝“遁龙椿”能束缚敌人，与木吒有合体技。



木吒
李靖的次男

能力与金吒基本接近，具有兄弟两人的合体技。



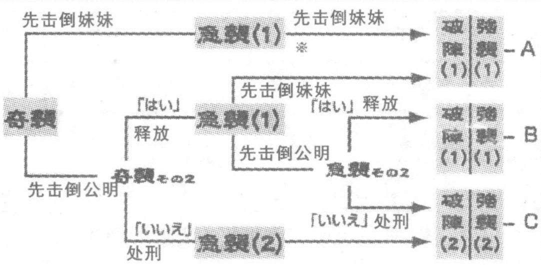
崇黑虎
崇侯虎的实弟

攻击力及防御力较高，特技“铁嘴神鹰”远程攻击。



赵公明仲间方法

在本游戏中可将长期作为敌方的强力人物赵公明收得，具体方法如右表表示，条件为达成路线B。简单说来即是一直先击倒公明然后将之释放。



赵公明
闻仲的师弟·九龙派道士

初期LV34，各项数值极高，特技“钉头咒”无差别诅咒。



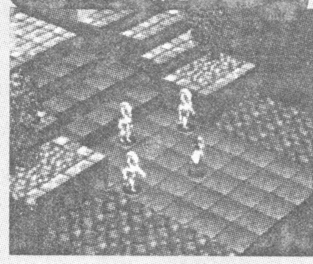
下山 〈玉虚宫〉



在原始天尊处修行的太公望，接受命令下山调查商都朝歌被妖云覆盖事件。接受了宝贝“打神鞭”之后，由白鹤童子送行开始了漫长的征程。

封神演义·战之一

暴兵〈朝歌城·中央广场〉



在朝歌城听说了商纣王的暴政，又听见一名女子发出悲鸣，开始了第一场战斗。由于敌人LV较低，只要不被包围应能轻易通过。

名称	五行	LV	HP	TP
蛇人	火	1	60	20
蛇人	土	1	60	20
蛇人	星	1	60	20

初登场	太公望(木)
胜利条件	敌全灭
符印	无

记录点

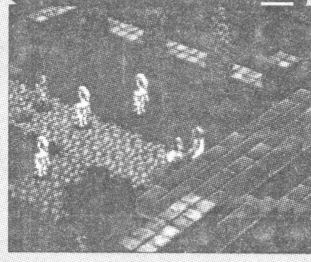
虏囚 〈朝歌城·地下牢〉



被妲己魔光击倒并关入地下牢的太公望遇上了近卫将军黄飞虎。交谈中了解到妲己的正体极有可能是一只妖魔。面临着被处刑的危险，两人商量着如何脱出，而此时有一谜之女官将二人带出。

封神演义·战之二

破狱 〈朝歌城·中庭〉



脱出的两人与发现他们的兵士作战。太公望基本负责回复，黄飞虎占据高处的有利地形进行攻击。

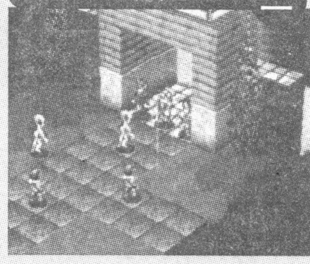
名称	五行	LV	HP	TP
牛鬼	火	2	103	7
牛鬼	金	2	103	7
蛇人	水	2	67	23
蛇人	土	2	67	23
蛇人	木	2	67	23

初登场	太公望(木)黄飞虎(金)
胜利条件	敌全灭
符印	无

记录点

封神演义·战之三

虐杀 〈黄飞虎邸〉



从朝歌城脱出后，女官又告知黄飞虎邸正受偷袭，并现出自己的正体——杨戬，作为NPC与二人共同作战。此战需及时恢复气绝状态。

名称	五行	LV	HP	TP
胡喜媚	水	4	272	99
牛鬼	土	3	112	10
牛鬼	金	3	112	10
蛇人	金	3	74	26
蛇人	木	3	74	26

初登场	太公望(木)黄飞虎(金)
胜利条件	胡喜媚倒
符印	无

记录点

黄飞虎仲间！



黄天祥仲间！

本阵

脱出之一 〈黄河渡口·孟津〉



从朝歌脱出后，一行人欲西渡黄河，然而却遭到了妲己亲卫队王贵人狙击。虽经黄飞虎请求，王贵人仍然不放过众人，一战不可避免。

封神演义·战之四

脱出之二 〈黄河渡口·孟津〉

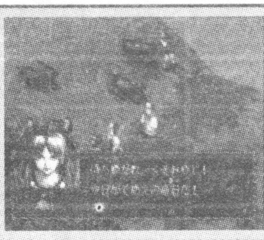


避免站在平地中央的位置，小心王贵人的“隶辉”及大百足的攻击力，及时运用安命术进行回复与复归。

名称	五行	LV	HP	TP
王贵人	金	5	264	88
牛鬼	土	4	121	13
牛鬼	水	4	121	13
牛鬼	火	4	121	13
大百足	火	4	182	38
大百足	金	4	182	38
蛇人	木	4	82	29

初登场	太公望(木)黄飞虎(金)黄天祥(水)
胜利条件	王贵人倒
符印	无

烈火 〈翠屏山〉

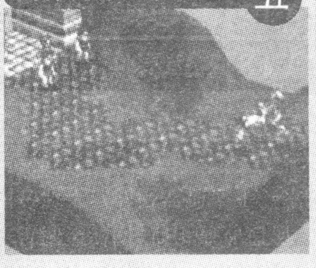


在翠屏山下，遇上了因父子反目而袭击李靖的哪吒，黄飞虎为哪吒的态度而发怒，从李靖处得知真相的太公望为二人劝解，得到了莲花成精的仲间。

哪吒仲间！

封神演义·战之五

昏倒 〈临潼关〉



到达临潼关的太公望一行，遇上了张桂芳的阻截。张的特技“叫名术”可使我方角色气绝，随时注意使用复归。

名称	五行	LV	HP	TP
张桂芳	金	6	292	66
朝歌弓兵	火	5	103	27
朝歌弓兵	木	5	103	27
朝歌步兵	土	5	112	30
朝歌步兵	水	5	112	30

初登场	太公望(木)黄飞虎(金)黄天祥(水)哪吒(火)
胜利条件	张桂芳倒
符印	无

记录点

蛮勇 〈蟠龙岭〉



由于哪吒是莲花化身，张桂芳的叫名术对他不起作用，因而在蟠龙岭遇上邬文化时太过自信而被“偶人变化”击倒，被太公望救回，并由其师太乙真人带走。

封神演义·战之六

符印 〈蟠龙岭〉



邬文化的偶人变化非常厉害，呈十字范围并且可能会两次使用，必须尽快使用本关所得的封印符将之封印，如何尽快而安全地接近邬文化是本关的要点。

名称	五行	LV	HP	TP
邬文化	土	7	325	73

初登场	太公望(木)黄飞虎(金)黄天祥(水)
胜利条件	邬文化倒
符印	封印符

本阵

盟友 〈潼关〉



到达潼关后，与黄飞虎的旧友苏护会面。谈话间苏护为其女儿妲己的所作所为而惭愧不已，黄飞虎告知他妲己正体是妖魔后，带着副司令官郑伦加入。

苏护·郑伦仲间！

本阵

封神演义·战之七

精灵 〈桃花岭〉



一行人继续向西岐进发，哪吒也带着新的宝贝归队。在桃花岭遇上马元，他的“神手”带有石化效果。利用造山符保持较高的地势，并依靠远距离攻击，重视己方的行动力。中途会有道行天尊弟子韦护加入。

名称	五行	LV	HP	TP
马元	木	8	597	78

初登场	太公望(木)+两人
胜利条件	马元倒
符印	造山符

记录点

韦护仲间！

欢待 〈穿云关〉



穿云关的司令官陈桐本是黄飞虎部下，在众人到达后表示了热烈的欢迎并引入城中。然而黄天祥与太公望总对他的态度抱有怀疑……

本阵

封神演义·战之八

豹变 〈穿云关·关门内〉



陈桐在酒中下了毒药，使得黄飞虎失去了战力。由于陈桐所在的场所地势较高，可用造山符改变地形后对其一气攻击。战后黄飞虎之子黄天化前来助阵。

名称	五行	LV	HP	TP
陈桐	火	9	295	72
朝歌弓兵	土	7	111	30
朝歌弓兵	木	7	111	30
朝歌枪兵	土	7	103	30
朝歌枪兵	金	7	103	30
朝歌步兵	金	7	120	32
朝歌步兵	水	7	120	32

初登场	太公望(木)黄天祥(水)哪吒(火)韦护(土)
胜利条件	陈桐倒
符印	造山符×2

黄天化仲间！

讨伐 〈朝歌城·谒见之间〉



接见太师闻仲的纣王不肯听从忠言，在闻仲的一声咤喝下短暂的醒悟过来，并命令闻仲西向讨伐黄飞虎。

雷雨　〈金鸡岭〉



正在野营的太公望他们，突然被雷电惊动。仙人云中子出现，跟随在身边的是他活泼的带有羽翼的弟子雷震子，并将他托付给了太公望。

本阵

雷震子仲间！

战华　〈界牌关〉

封神演义·战之九



在界牌关遇上黄飞虎昔日盟友邓九公，因暂时无法憾动邓九公的忠心而只得与其一战。坚持集中击破单体。

名称	五行	LV	HP	TP
邓九公	土	10	213	60
朝歌弓兵	水	9	119	32
朝歌弓兵	金	9	119	32
朝歌打兵	金	9	122	32
朝歌打兵	火	9	122	32
朝歌步兵	木	9	128	35
朝歌步兵	水	9	128	35

初登场	太公望（木）黄飞虎（金）+三人
胜利条件	邓九公倒
符印	造山符、陷没符

本阵

来访　〈界牌关〉



击败邓九公后，当夜邓婵玉突然来访，说明了邓九公心中的真正意图，并希望得到众人的帮助。谈话后，婵玉急匆匆地赶回……

哀歌　〈界牌关〉

封神演义·战之十



由于在朝歌听闻到有关消息，王贵人率兵前来并将邓九公杀害。和前一次一样，对王贵人的"隶辉"保持警惕。

名称	五行	LV	HP	TP
王贵人	金	11	376	130
朝歌打兵	土	10	122	32
朝歌打兵	水	10	122	32
朝歌弓兵	金	10	119	32
朝歌弓兵	火	10	119	32
朝歌步兵	水	10	128	35
朝歌步兵	木	10	128	35

初登场	太公望（木）黄飞虎（金）黄天化（火）黄天祥（水）
胜利条件	王贵人倒
符印	造山符、爆裂符

哀歌 2　〈界牌关〉



失去了父亲后的邓婵玉悲泣不止，太公望关心地安慰她。身负大仇的婵玉从此下定决心，与太公望同行。

邓婵玉仲间！

本阵

画策　〈女娲宫〉

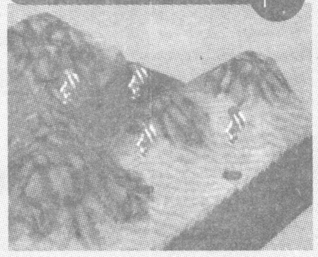


妲己与一个神秘的人物进行着秘谈，派遣闻仲讨伐黄飞虎也出于此人主意。他们商量着要将某封印解除，并派出门下弟子余化。

本阵

飞怪　〈黄花山〉

封神演义·战之十一



黄花山为穿越五关的重要场所，由四名盗贼阻拦。因为地形极为不利，要善于利用造山符及乾坤术，各个击破。

名称	五行	LV	HP	TP
陶荣	水	11	204	94
辛环	火	12	220	101
张节	土	11	204	94
邓忠兵	木	11	205	94

初登场	太公望（木）+四人
胜利条件	敌全灭
符印	造山符×2、陷没符

本阵

突破之一　〈汜水关〉



汜水关的司令官余化曾在九龙岛修行，拥有强力的宝贝，是迷之人物的门下弟子。在到达汜水关前，郑伦告知前途情形，让众人小心。

本阵

突破之二　〈汜水关〉

封神演义·战之十二



余化的宝贝"戮魂幡"是能使人气绝的强力武器。复归的使用最为重要，而中途杨戬会作为NPC加入。

名称	五行	LV	HP	TP
余化	火	13	354	127
朝歌枪兵	火	12	157	37
朝歌枪兵	土	12	157	37
朝歌枪兵	水	12	157	37
朝歌枪兵	木	12	157	37
朝歌弓兵	金	12	135	37
朝歌弓兵	火	12	135	37

初登场	太公望（木）+三人
胜利条件	余化倒
符印	造山符、陷没符、重压符

突破之三　〈汜水关〉



在朝歌收集情报的杨戬前来，他得知妲己背后的黑幕人物是通天教主，九龙派与昆仑派正式成为敌对关系。

杨戬仲间!

本阵

封神演义·战之十三

鼠贼 〈首阳山〉



山人武吉请求太公望帮助击退盗贼。土行孙具有地遁的能力，龙须虎则能发出攻击力较强的发石特技。只要注意 HP 回复，本关不存在任何难点。

名称	五行	LV	HP	TP
土行孙	土	12	170	92
龙须虎	土	12	237	79

初登场	太公望(木)+三人
胜利条件	敌全灭
符印	造山符、陷没符

鼠贼之二 〈首阳山〉

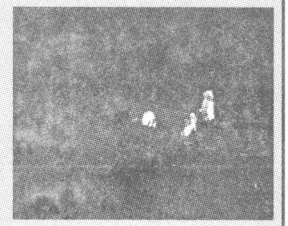


将两名盗贼捕获后，却发现他们也是道士。正当婵玉和哪吒盘问两人时，其师惧留孙出现。为师父所训的二人亦和武吉一起加入了阵营。

土行孙·龙须虎·武吉仲间!

本阵

天数 〈绝龙岭〉



追兵闻仲逐渐逼近太公望。将到达岐山的闻仲来到了绝龙岭，这个名字对他来讲似乎有些不详，他脑中现出了太公望以火焚烧自己的幻境。

封神演义·战之十四

雷火 〈燕山〉



在燕山遇上了杨任，却也遭到了两名九龙派道士的阻击。在保持己方安全的前提下，先将安命道士予以剿灭，随后集中攻击二人。

名称	五行	LV	HP	TP
彭遵	火	15	324	136
王豹	金	15	235	127
安命道士	木	14	118	76
安命道士	水	14	118	76
气功道士	金	14	118	76
幻惑道士	土	14	118	76
幻惑道士	金	14	118	76

初登场	太公望(木)+三人
胜利条件	彭遵、王豹倒
符印	造山符×2、陷没符、重压符

杨任仲间!

本阵

封神演义·战之十五

决别 〈岐山〉



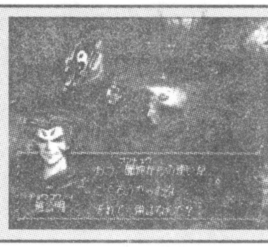
抱着不同信条而走上相异道路的闻仲与黄飞虎终于要作一决着。改变地形、回复HP、集中攻击是本关的合理攻略顺序。

名称	五行	LV	HP	TP
闻仲	水	16	440	171
朝歌弓兵	金	15	178	53
朝歌弓兵	火	15	178	53
朝歌枪兵	木	15	196	52
朝歌枪兵	金	15	196	52
朝歌枪兵	火	15	196	52
朝歌步兵	木	15	179	53
朝歌步兵	土	15	179	53

初登场	太公望(木)黄飞虎(金)+三人
胜利条件	闻仲倒
符印	造山符、地震符、涌水符、重压符

本阵

山洞 〈峨眉山〉



据妲己的命令，胡喜媚来到峨眉山山洞通天教主的弟子、闻仲的师弟赵公明。一心想为闻仲雪辱的公明不听妹妹云霄的劝阻，赶向碧游宫。

封神演义·战之十六

渡河 〈渭水渡口·潘溪〉





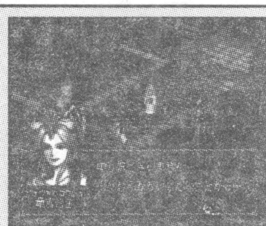
乘闻仲不在而夺取朝歌军指挥权的王贵人，再度引发战乱。"隶辉"得到了强化，并且敌人密集。安命术的使用极其重要，知力较低的角色最好不要出战，并千万不要出现单体行动的情况。

名称	五行	LV	HP	TP
王贵人	金	18	504	178
朝歌步兵	水	16	152	43
朝歌打兵	水	16	165	47
朝歌步兵	木	16	152	43
朝歌枪兵	土	16	134	42
朝歌打兵	火	16	165	47
朝歌打兵	金	16	165	47
朝歌枪兵	金	16	134	42

初登场	太公望(木)+四人
胜利条件	王贵人倒
符印	陷没符、重压符

本阵

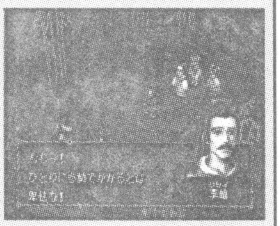
天女 〈西岐城·南门〉



终于到达西岐城的太公望一行，正当喜出望外时龙吉公主由天而降。她对杨戬抱着奇妙的憧憬，因杨戬态度稍冷淡而哭泣了。

龙吉公主仲间!

危地 〈飞凰山〉



因与哥哥崇候虎决裂的崇黑虎在路上遇见了李靖父子，并得到了金吒木吒兄弟的帮助。李靖父子得知情况后，急忙赶向西岐。

李靖·金吒·木吒仲间!

侵攻 〈西岐城·谒见之间〉



崇黑虎带来了崇候虎即将侵入西岐的消息，太公望还沉浸在仲间不断增加的喜悦中。朝歌军在渭水对岸扎下阵地，西岐军必须两路迎击。

崇黑虎仲间!

本阵

封神演义·战之十七

猛火 〈西岐城·南门前〉



太公望在部队编成后于南门迎战王贵人。需注意"万里起云烟"的范围攻击及王贵人的回复手段。运用龙吉公主的"云雾乾坤网"及邻接敌人被魅惑的特殊技能进行辅助。

名称	五行	LV	HP	TP
王贵人	金	18	504	178
罗宣	火	18	268	166
刘环	火	18	224	154
朝歌步兵	土	17	160	46
朝歌步兵	金	17	160	46
朝歌步兵	水	17	160	46
朝歌枪兵	木	17	113	45
朝歌枪兵	金	17	113	45
朝歌弓兵	水	17	184	53
朝歌弓兵	土	17	184	53

初登场	太公望（木）龙吉公主(水)+四人
胜利条件	王贵人、罗宣、刘环倒
符印	龙卷符、造山符

记录点

封神演义·战之十八

妖鹏 〈西岐城·北门前〉



黄飞虎一队在北门迎敌。选择较高的地理位置用投射技攻击敌人，必要时用爆裂符。首先将拥有范围攻击能力的羽翼仙击倒，然后再实行各个击破，防守是关键。

名称	五行	LV	HP	TP
胡喜媚	水	19	544	201
崇候虎	土	18	324	83
羽翼仙	火	18	202	184
朝歌步兵	土	17	160	46
朝歌步兵	木	17	160	46
朝歌打兵	水	17	182	52
朝歌打兵	火	17	182	52
朝歌打兵	土	17	182	52
朝歌弓兵	火	17	184	53
朝歌弓兵	水	17	184	53

初登场	黄飞虎(火)崇黑虎(土)+四人
胜利条件	胡喜媚、崇候虎、羽翼仙倒
符印	陷没符、爆裂符

记录点

秘宝 〈碧游宫〉

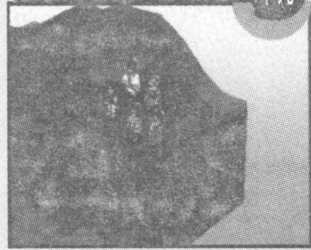


闻仲在碧游宫与通天教主一块。将此时太公望率领西岐军准备进攻朝歌的消息向通天教主报告。他们商讨着阻止昆仑派道士的阴谋。

本阵

封神演义·战之十九

冻杀 〈岐山〉

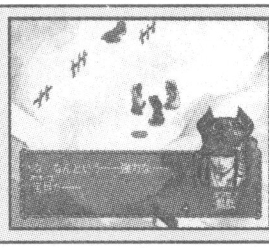


代替闻仲而向太公望挑战的鲁雄。因为此关敌方都是普通人，不存在什么问题。可用造山符、涌水符等改变地形后一气攻击。

名称	五行	LV	HP	TP
鲁雄	水	19	389	88
朝歌弓兵	木	18	200	59
朝歌弓兵	火	18	200	59
朝歌枪兵	金	18	154	57
朝歌枪兵	土	18	154	57
朝歌枪兵	木	18	154	57

初登场	太公望(木)+四人
胜利条件	鲁雄倒
符印	造山符、涌水符、重压符

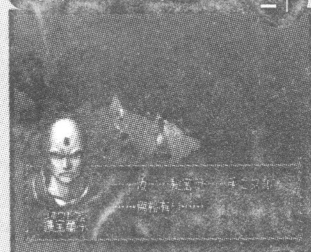
启示 〈岐山·西岐军本阵〉



为闻仲而尽义的鲁雄最后被冰冻在岐山。闻仲从通天教主处传授得戮仙萤晶剑，将岐山解冻。此时申公豹出现，将闻仲所持宝贝的正体告知太公望。

封神演义·战之二十

孤军 〈火云洞〉



由申公豹所引见，太公望接受了护宝童子一骑对战的考验。护宝童子攻击力较高，对速度要求极为苛刻。攻击时尽量以气功术提高速度及防御力，并及时回复。

名称	五行	LV	HP	TP
护宝童子	火	21	286	221

初登场	太公望(木)
胜利条件	护宝童子倒
符印	无

记录点

逆袭 〈岐山〉



再度到达岐山的太公望，又遇上了闻仲的一骑打的要求。因为持有对抗戮仙萤晶剑的通天神火柱，将闻仲挫败，随之追击败逃的闻仲。

本阵

封神演义·战之二一

散华 〈绝龙岭〉



高低差异常明显的一关，所给的两枚陷没符与两枚重压符都要善于运用。注意闻仲的广范围攻击“蛟龙金鞭”，避免走到狭窄的范围。

名称	五行	LV	HP	TP
闻仲	水	22	497	195
朝歌枪兵	水	21	171	62
朝歌枪兵	金	21	171	62
朝歌步兵	土	21	222	69
朝歌步兵	火	21	222	69
朝歌步兵	木	21	222	69

初登场	太公望(木)黄飞虎(金)+三人
胜利条件	闻仲倒
符印	陷没符×2、重压符×2

本阵

悲灵 〈朝歌城·鹿台〉



战死的闻仲的鬼魂回到了朝歌城，并仍然抱着唤醒纣王的意志。然而此时的纣王已完全被妲己的妖氛所囚禁，只是感到一丝悲哀而已。

首魁 〈岐山〉

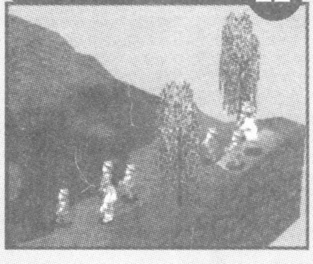


暂时忘记申公豹警告的太公望与婵玉二人来到山上谈着天。此时通天教主出现，妄想动摇二人，然而太公望只是一笑置之，坚信自己的理想。

本阵

封神演义·战之二二

毒蛾 〈燕山〉

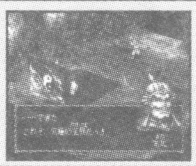


菡芝仙持有的宝贝“风袋”是带有毒效果的十字范围攻击武器。小心进入其射程范围并积极回复。

名称	五行	LV	HP	TP
菡芝仙	金	23	207	191
彩云仙子	土	23	228	161
安命道士	火	22	153	77
安命道士	木	22	153	77
气功道士	火	22	153	74
乾坤道士	水	22	151	72
气功道士	水	22	153	74
幻惑道士	金	22	153	77

初登场	太公望(木)+四人
胜利条件	菡芝仙、彩云仙子倒
符印	造山符、雷云符、重压符

执念 〈蓬莱岛〉



在蓬莱岛，余化的师父余元炼成了新的宝贝。为报败于杨戬的屈辱之仇，余元携带化血神刀下山。

本阵

封神演义·战之二三

奇袭之一 〈首阳山〉



赵公明兄妹二人出现。琼宵的宝贝“混元金斗”带有毒效果，赵公明的宝贝“缚龙索”带有拘束效果，而特技“钉头咒”又能对己方角色产生诅咒。为了日后收得赵公明，尽一切努力将他先打倒吧。

名称	五行	LV	HP	TP
琼宵	火	23	269	198
赵公明	水	23	2998	207

初登场	太公望(木)+四人
胜利条件	琼宵倒
符印	陷没符×2、重压符

奇袭之二 〈首阳山〉



战败的赵公明让琼宵先逃走，而自己要求捕获他的太公望将他处刑。这是一个重要的分支，虽然杀之可得到三姐妹的宝贝，但还是选择放走公明吧(选はい)。

本阵

分军 〈首阳山·西岐军本部〉



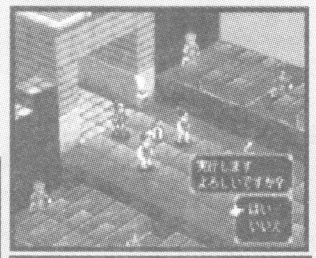
西岐军正式向朝歌进发。在汜水关前要将大军分成三路，北路佳梦关由苏护率领，南路青龙关由黄飞虎率领，权衡一下如何分配将领。

本阵

封神演义·战之二四

南路 〈青龙关〉





父子都持有特技及宝贝的余家一族。余化龙特技带有混乱效果、余兆宝贝带有石化效果、余德则能将人拘束。由于此关任务艰巨，尽量将主力阵容配置在本关，多运用安命术，抓住一切机会进行集中攻击。而主帅黄飞虎的安全必须第一考虑。

名称	五行	LV	HP	TP
余化龙	金	25	296	183
余兆	土	24	296	167
余达	火	24	296	170
余德	木	24	274	151
余光	水	24	284	159
朝歌弓兵	土	23	225	67
朝歌弓兵	水	23	225	67
朝歌打兵	金	23	179	65
朝歌打兵	火	23	179	65

初登场	黄飞虎(金)+四人
胜利条件	余一族倒
符印	陷没符、龙卷符

记忆点&本阵

封神演义·战之二五

北路 〈佳梦关〉

避免长期作战，尽早将敌方歼灭，最好配置下拥有投射技、广范围攻击的角色。丘引宝贝带有催眠效果，而陈奇的远距离特技则能叫人昏倒。由于丘引被击倒后会变身为泥妖，能潜入地下，因此最好先用幻惑术将之封住。





名称	五行	LV	HP	TP
陈奇	金	25	227	155
丘引	土	26	250	132
大百足	金	24	295	85
大百足	火	24	295	85
大百足	土	24	295	85
气功道士	金	24	178	90
安命道士	木	24	176	88
乾坤道士	水	24	176	88
气功道士	火	24	178	90
泥妖	土	26	469	222

初登场	苏护(木)+四人
胜利条件	兵引倒
符印	造山符、地震符、雷云符

记忆点

复仇 〈汜水关〉

在杨戬击败余化的场所，汜水关。太公望一行再次遇到余化的伏击，杨戬被余化的化血神刀砍中，在余化得意的笑声中失去了意识。



哀愁 〈汜水关·西岐军本阵〉

将倒下的杨戬带回本阵，然而他依然昏迷不醒，令龙吉公主大为伤心。此时杨戬师父玉鼎真人前来，将伤势治愈，并告知如何防范化血神刀之法。

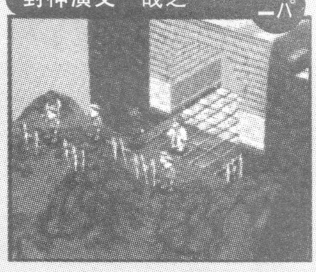


本阵(战斗前)

封神演义·战之二六

再战 〈汜水关〉

战斗前杨戬出现在余元面前，因而在开始阶段位置孤立。全体角色尽早向前线冲击，集中攻击余元。



名称	五行	LV	HP	TP
余元	金	27	311	243
朝歌弓兵	火	26	242	73
朝歌弓兵	土	26	242	73
幻惑道士	木	26	186	94
安命道士	火	26	184	92
气功道士	金	26	186	92
乾坤道士	水	26	182	85

初登场	太公望(木)、龙吉公主(水)
胜利条件	余元倒
符印	造山符、陷没符、重压符、快晴符

记忆点

灾祸 〈黄花山〉

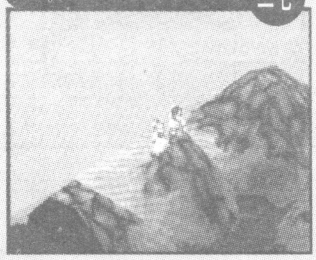
在黄花山河边行军，武吉等人因一时高兴而入川洗澡，未料却因此而中了毒。幸好此时桃花岭精灵高觉三人前来，救治中毒者。



封神演义·战之二七

病魔 〈黄花山〉

战斗开始时我方仅二人出现，欲等待援军存在问题。用符印对敌人造成范围伤害，并且尝试用幻惑术，及时使用安命术。



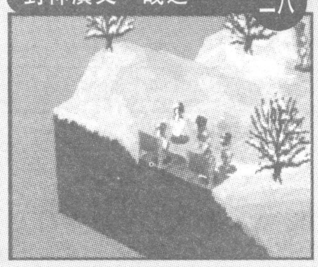
名称	五行	LV	HP	TP
周信	火	28	312	193
朱天麟	金	28	339	190
李奇	水	28	309	191
杨文辉	木	28	368	186

初登场	太公望(木)、邓婵玉(火)
胜利条件	敌全灭
符印	重压符、爆裂符·雷云符

封神演义·战之二八

疾驱 〈界牌关〉

将张奎一度击倒后，他会唤出妻子高兰英。由于高兰英出现在城楼之上，因此造山符使用是必要的。用投射技及射程较远的宝贝对其攻击是一个较好的方法。而击倒高兰英后，张奎会再次出现。需急切注意独角骏骑的攻击力。





名称	火	LV	HP	TP
张奎	土	29	337	193
朝歌弓兵	木	27	260	79
朝歌弓兵	水	27	260	79
朝歌打兵	火	27	269	81
朝歌枪兵	金	27	263	79
朝歌步兵	土	27	258	78
高兰英	火	28	430	140
张奎	土	29	337	193
独角骏骑	水	28	523	158

初登场	太公望(木)+四人
胜利条件	张奎、高兰英、独角骏骑倒
符印	造山符、陷没符×2、地震符

本阵(战斗后)

予兆 〈女娲宫〉

场面亦到了去向女娲宫的妲己。这里封印着集中人间苦难、仇恨、绝望的鬼魂蚩尤。妲己为何要将黎明大战的最终兵器唤醒还是个谜。



（将赵公明释放的分支）

封神演义·战之二九

急袭（1）之一〈金鸡岭〉



再次遇上赵公明兄妹。由于此时的碧霄攻击力较高，因此抓紧第一时间集中攻击。为了以后的分歧，也为了避免不必要的伤害，将公明先打倒吧。

名称	五行	LV	HP	TP
赵公明	水	29	346	243
碧霄	金	29	322	240

初登场	太公望（木）＋四人
胜利条件	敌全灭
符印	造山符、重压符、涌水、快晴符

（将赵公明处刑的分支）

封神演义·战之三十

急袭（2）之二〈金鸡岭〉



为报杀兄之仇，琼霄姐妹怀着强烈的恨意向太公望进攻。选择其中一人集中攻击，千万不要分散战力，保护太公望安全为第一要务。

名称	五行	LV	HP	TP
碧霄	金	28	515	240
琼霄	火	26	541	222

初登场	太公望（木）＋四人
胜利条件	敌全灭
符印	造山符、重压符、涌水、快晴符

本阵（战斗后）

急袭（1）之二〈金鸡岭〉



如果在急袭1之一的剧情中将赵公明先行击倒，便会面临着是否将他处刑的选择。此时他是绝对不会加入的，为了日后而考虑还是优先获取三姐妹的宝贝？

封神演义·战之三一

宝珠之一〈穿云关〉



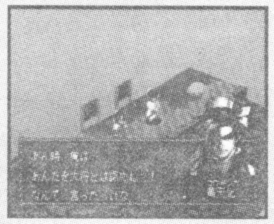
九龙岛四圣全员都持有战场全体攻击的宝贝，无法逃避。针对这点可用龙吉公主的雾露乾坤网予以全体回复。在本关中回复手段及素早异常重要。

名称	五行	LV	HP	TP
高友乾	木	32	400	271
王魔	水	32	403	273
杨森	金	32	400	271
李兴霸	土	32	402	271
安命道士	火	30	217	111
乾坤道士	金	30	214	106
气功道士	木	30	219	110
气功道士	水	30	219	110
安命道士	土	30	217	111

因四人攻击力并不高，为避免长期作战，运用符印等手段先打倒两名安命道士。

初登场	太公望（木）＋五人
胜利条件	九龙岛四圣倒
符印	造山符×2、重压符、爆裂符

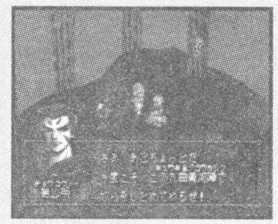
宝珠之二〈穿云关〉



战斗结束后，黄天化一人在思考着什么。太公望来到他的身边与之交谈。黄天化似乎对自己有些缺乏自信，但在太公望的激励下又恢复了。

本阵（战斗后）（将赵公明释放的分支）

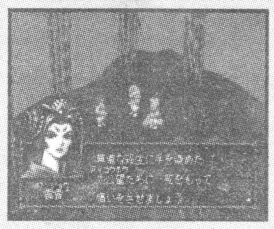
符阵〈蟠龙岭〉



如果在与赵公明兄妹战斗后选择将他释放，就会发生此一剧情。念念不忘闻仲之仇的赵公明在蟠龙岭出现，并又一次向太公望挑战。

（将赵公明处刑的分支）

符阵〈蟠龙岭〉



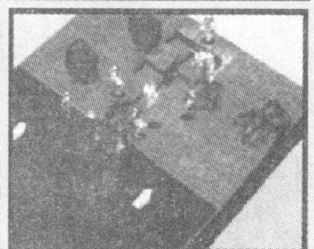
因兄长被杀，连一向对太公望不抱有敌对态度的云霄也抑制不住自己的悲痛，摆下黄河九曲阵，发誓以太公望之血清洗杀兄之仇 。

本阵（战斗前）

封神演义·战之三二

瘟疫之一〈桃花岭〉





与吕岳一战等于是带有时限的战斗，散步在身后的瘟疫会不断向前漫延。在疾速前进的同时，也要抓紧时间集中攻击吕岳。安排拥有投射技及带有特殊效果特技的人物出战，从远距离攻击。因难以避免染上瘟疫，安命术的使用亦极为重要。

名称	五行	LV	HP	TP
吕岳	金	33	374	281
陈庚	火	32	339	212
安命道士	火	31	225	115
大百足	水	31	360	102
乾坤道士	火	31	222	110
大百足	木	31	360	102
安命道士	水	31	225	115
幻惑道士	金	31	186	94
幻惑道士	木	31	186	94

初登场	太公望（木）＋五人
胜利条件	吕岳、陈庚倒
符印	造山符、陷没符、重压符

瘟疫之二〈桃花岭〉



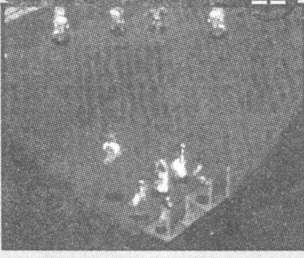
将占领桃花岭的吕岳打倒后，一再被救的高觉兄弟为表感激而赠送能使全员恢复的宝贝花篮。

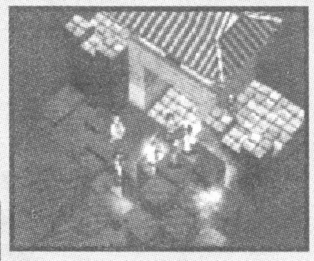
本阵（战斗后·前）

封神演义·战之三三

神光 〈潼关〉

开始我方处在较低的地形，攻击位置相对较高的敌人较为困难，因此必须使用造山符及陷没符。集中攻击高继能，注意他的宝贝蜈蜂袋。将高继能打倒后，道士孔宣在城楼上出现，此时又要使用造山符。投射技及远射程宝贝的使用在本关极为重要。





名称	五行	LV	HP	TP
吕岳	土	32	468	205
陈庚	水	31	291	110
安命道士	金	31	291	110
大百足	土	31	326	80
乾坤道士	火	31	291	110
大百足	木	31	326	80
安命道士	金	33	357	275

初登场	太公望（木）＋五人
胜利条件	高继能倒
符印	造山符×2、陷没符、雷云符

神光之二 〈潼关〉

到达潼关后，与黄飞虎交谈的苏护感慨极深，誓为被妲己夺去生魂的女妖报仇，将妖魔消灭。黄飞虎与郑伦亦表示全力相助。



本阵（战斗后）

妖岚 〈蟠龙岭〉

哪吒曾经败于邬文化的场所，蟠龙岭。太公望谈起前事，而自信过人的哪吒依然满不在乎，因此而与父亲李靖争执。此时申公豹再度出现。



（将赵公明释放的分支）

封神演义·战之三四

破阵之一 〈九曲黄河阵〉

为雪前辱的赵公明摆下九曲黄河阵。因战斗开始我方全员即被符阵石诅咒，因此必须尽快回复。拥有较强安命术的角色是出阵人员第一选择。



名称	五行	LV	HP	TP
符阵石	无	??	444	???
符阵石	无	??	444	???
符阵石	无	??	444	???
符阵石	无	??	444	???

初登场	太公望（木）、杨任（火）＋五＋ランダム四人
胜利条件	符阵石的破坏
符印	无

（将赵公明处刑的分支）

封神演义·战之三五

破阵之二 〈九曲黄河阵〉

将赵公明处刑后，依然得面对云霄姐妹摆下的九曲黄河阵。此关攻略与破阵一相同，避免集体行动，及时恢复，但又要集中攻击符阵石。



名称	五行	LV	HP	TP
符阵石	无	??	444	???
符阵石	无	??	444	???
符阵石	无	??	444	???
符阵石	无	??	444	???

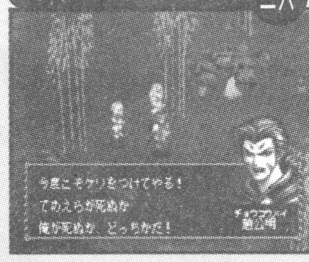
初登场	太公望（木）、杨任（火）＋五＋ランダム四人
胜利条件	符阵石的破坏
符印	无

破阵（1）之后

封神演义·战之三六

强袭（一）之一 〈蟠龙岭〉

如果未曾将赵公明处刑，在脱出九曲黄河阵后又得迎战三度出现的赵公明兄妹。琼霄姐妹攻击力极高，在我方伤亡之前集中击倒公明是上策。



名称	五行	LV	HP	TP
赵公明	水	34	386	273
碧霄	金	33	362	270
琼霄	火	31	341	252

初登场	破阵（1）的生残
胜利条件	敌全灭
符印	造山符、陷没符×2、爆裂符

路线A的场合

强袭之一 〈蟠龙岭〉

与赵公明的对战，再次将其捕获。此时云霄出现，将妲己控制着朝歌的黑幕告知公明。醒悟到自己被利用的公明决心探明真相。



路线B的场合

赵公明仲间！

破阵（2）之后

封神演义·战之三七

强袭（二）之一 〈蟠龙岭〉

破阵之后，接下来就要面对三姐妹的强袭作战了。大姐云霄的宝贝能将直线上的敌人大幅度伤害，并带有拘束效果，而特技又能使对方濒死，因此必须集中击倒云霄。



名称	五行	LV	HP	TP
碧霄	金	33	515	270
琼霄	火	31	477	252
云霄	木	35	555	304

初登场	破阵（2）的生残
胜利条件	敌全灭
符印	造山符、陷没符×2、太极符

路线C的场合

强袭(二)之二 〈蟠龙岭〉

与三姐妹之战得胜后，太公望却为自己的行为而后悔，深感当初将公明处刑是个错误，自责不已，并发誓为正义及公明之魂而战。



骚然 〈朝歌城·谒见之间〉

西岐军突破蟠龙岭的消息传到了朝歌城，但被妲己魅惑的纣王却心不在焉。王贵人与胡喜媚将使者斩杀，看到朝歌不断恶化，兵士纷纷出逃。



本阵(战斗前)

封神演义·战之三八

死守 〈临潼关〉

与魔家四将之战，体力回复及状态回复的安命术极为重要。他们攻击力及宝贝攻击力皆非常高，而广范围攻击又带有拘束及麻痹的附加效果。HP低的角色不要出战。



名称	五行	LV	HP	TP
魔礼青	火	36	588	251
魔礼红	土	36	586	245
魔礼海	水	36	586	248
魔礼寿	金	36	586	246

初登场	太公望(木)+五人
胜利条件	敌全灭
符印	爆裂符、雷云符、涌水符、快晴符

死守之二 〈临潼关〉

龙须虎、土行孙及武吉远远赶来，告知金光圣母摆下十绝阵，每阵由一人及四块符阵石设成，只能一人迎战。太公望接受了挑战。

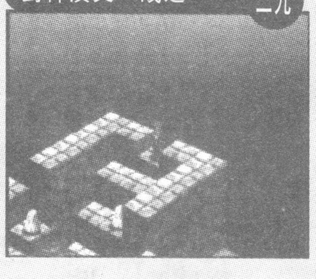


本阵(战斗前)

封神演义·战之三九

天绝阵 〈天绝阵〉

十绝阵最初的秦天君无宝贝特技，但运用投射术与幻惑·气功术。保持一定距离先逐个击破符阵石。



名称	五行	LV	HP	TP
秦天君	木	36	360	292
符阵石	无	?	444	?
符阵石	无	?	444	?
符阵石	无	?	444	?
符阵石	无	?	444	?

初登场	一人
胜利条件	秦天君倒

封神演义·战之四十

地烈阵 〈地烈阵〉

最初的两个符阵石会放出"火界咒"及"红莲"，必须先将它们击破，随后以远距离攻击击倒赵天君。



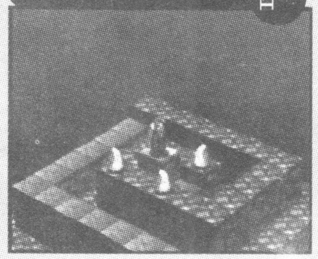
名称	五行	LV	HP	TP
赵天君	土	36	360	292
符阵石	无	?	444	?
符阵石	无	?	444	?
符阵石	无	?	444	?
符阵石	无	?	444	?

初登场	一人
胜利条件	赵天君倒

封神演义·战之四一

风吼阵 〈风吼阵〉

以董天君为中心的螺旋阵势。此关需注意开始地点两格之内的陷阱，并不要过份接近中心。



名称	五行	LV	HP	TP
董天君	木	36	360	292
符阵石	无	?	444	?
符阵石	无	?	444	?
符阵石	无	?	444	?
符阵石	无	?	444	?

初登场	一人
胜利条件	董天君倒

封神演义·战之四二

寒冰阵 〈寒冰阵〉

符阵石会放出"惰雾"，将对手麻痹。然而被麻痹后能自然恢复，所以不必考虑多使用安命术。



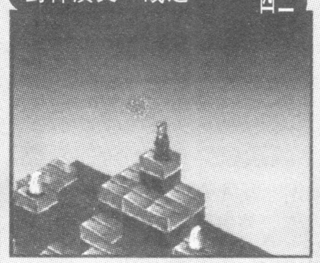
名称	五行	LV	HP	TP
袁天君	水	36	360	292
符阵石	无	?	444	?
符阵石	无	?	444	?
符阵石	无	?	444	?
符阵石	无	?	444	?

初登场	一人
胜利条件	袁天君倒

封神演义·战之四三

化血阵 〈化血阵〉

与前两关相比有较大差异的化血阵。符阵石之一会放出毒+暗斗效果的"三咒"，先加以击破。



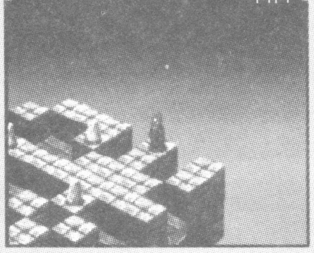
名称	五行	LV	HP	TP
孙天君	金	36	360	292
符阵石	无	?	444	?
符阵石	无	?	444	?
符阵石	无	?	444	?
符阵石	无	?	444	?

初登场	一人
胜利条件	孙天君倒

封神演义·战之 四四

烈焰阵 〈烈焰阵〉

此阵由上下两段地势构成。符阵石的“火界咒”、“三咒”、“红莲”都要小心回避。



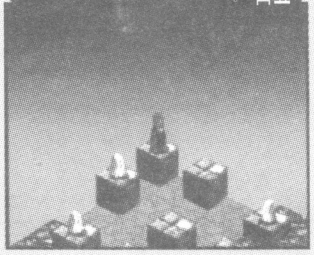
名称	五行	LV	HP	TP
柏天君	火	36	360	292
符阵石	无	?	444	?
符阵石	无	?	444	?
符阵石	无	?	444	?
符阵石	无	?	444	?

初登场	一人
胜利条件	柏天君倒

封神演义·战之 四五

红水阵 〈红水阵〉

注意右测符阵石的“操心奈落”。王天君属性为水，派土属性仲间出战一气击倒他。



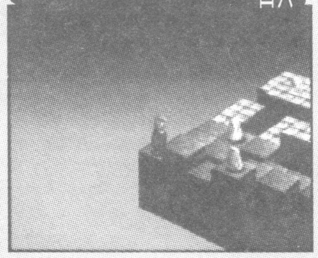
名称	五行	LV	HP	TP
王天君	水	36	360	292
符阵石	无	?	444	?
符阵石	无	?	444	?
符阵石	无	?	444	?
符阵石	无	?	444	?

初登场	一人
胜利条件	柏天君倒

封神演义·战之 四六

红沙阵 〈红沙暗阵〉

符阵石的“火界咒”、“操心奈落”、“三咒”、“黑洞洞”呈波状展开。若已悟得“玄武枪”可派哪吒出战。



名称	五行	LV	HP	TP
张天君	火	36	360	292
符阵石	无	?	444	?
符阵石	无	?	444	?
符阵石	无	?	444	?
符阵石	无	?	444	?

初登场	一人
胜利条件	张天君倒

封神演义·战之 四七

落魂阵 〈落魂阵〉

此关有四种十处陷阱，需步步小心。由于符阵石相隔较远，不必派很强角色出战。



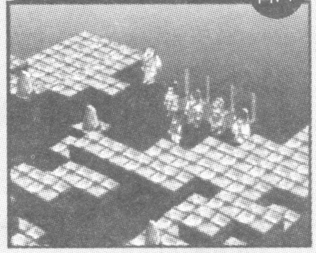
名称	五行	LV	HP	TP
姚天君	土	36	360	292
符阵石	无	?	444	?
符阵石	无	?	444	?
符阵石	无	?	444	?
符阵石	无	?	444	?

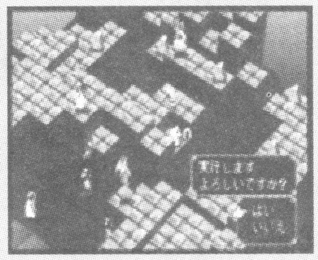
初登场	一人
胜利条件	姚天君倒

封神演义·战之 四八

金光阵 〈金光阵〉

十绝阵最后一战，符阵石达到九块、陷阱十处。金光圣母在一圣九君中绝对最强，持有宝贝“四肢酥圈”。夺取其TP是一大战法。





名称	五行	LV	HP	TP
金光圣母	金	36	360	292
符阵石	无	?	444	?
符阵石	无	?	444	?
符阵石	无	?	444	?
符阵石	无	?	444	?
符阵石	无	?	444	?
符阵石	无	?	444	?
符阵石	无	?	444	?
符阵石	无	?	444	?
符阵石	无	?	444	?

初登场	太公望(木)＋五人
胜利条件	金光圣母倒

本阵(战斗后)

转变 〈女娲宫〉

九龙派属于坏灭状态，通天教主为之发怒，而长期抱有阴谋的妲己却趁此时通天教主杀去，露出了自己的真正目的。



早马 〈黄河的游戏口·孟津〉

顺利向朝歌进军的太公望一行，在进军苦旅中却听到了意外的消息。妲己潜入了西岐，意图绑架姬发。经黄天祥提醒后，急忙赶向渑池城。



本阵(战斗前)

封神演义·战之 四九

突入 〈渑池城城门前〉

地形移动并不困难，但敌方非常接近，投射技在本关如何应用需加以考虑。基本队形不要过早向前突进，以逸待劳，等待敌方接近后各个击破。

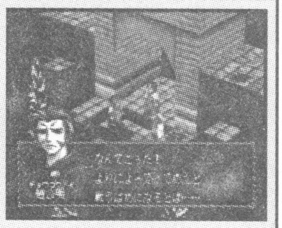


名称	五行	LV	HP	TP
乌鸦兵	土	38	272	148
乌鸦兵	金	38	272	148
乌鸦兵	火	38	272	148
朝歌打兵	木	38	358	109
乌鸦兵	水	38	272	148
朝歌打兵	金	38	358	109
朝歌枪兵	土	38	348	106
朝歌枪兵	水	38	348	106

初登场	太公望(木)＋五人
胜利条件	敌全灭

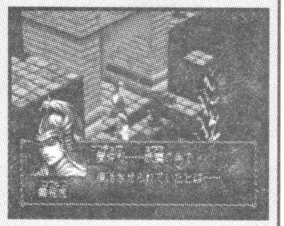
赵公明在阵中

赵公明成为仲间，却听闻到闻仲已经复活。黄飞虎告知公明闻仲真相，为了将自己的朋友带入真正的安息，公明决意与之一战。



赵公明不在阵中

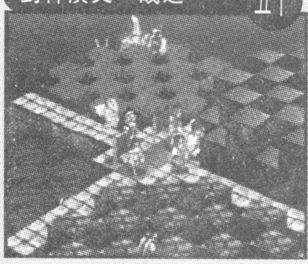
赵公明没有成为仲间，在这里黄飞虎吐露了对闻仲的想念，忠于纣王的闻仲却成了妲己操纵的傀儡。为解放闻仲，也为救出姬发，大军前进。



封神演义·战之五十

四象 〈渑池城四象之间〉

四周有能放出四象效果的符阵石，在三回合后发动，注意不要进入其范围，在本关，要多多依靠持有强力投射技的角色。至于其余敌人，因距离较远，可摆下阵式予以集中击破。切勿分散战力，按次序逐个击破四象符阵石。



名称	五行	LV	HP	TP
符阵石	无	??	444	???
符阵石	无	??	444	???
符阵石	无	??	444	???
符阵石	无	??	444	???
蛇人	木	39	314	125
大百足	金	39	457	132
乌鸦兵	水	39	280	155
乌鸦兵	木	39	280	155
乌鸦兵	金	39	280	155
乌鸦兵	火	39	280	155
蛇人	水	39	314	125
大百足	土	39	457	132

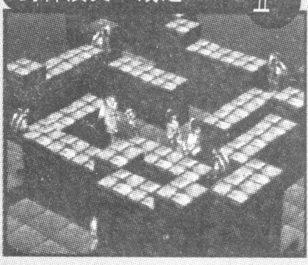
初登场	太公望(木)+五人
胜利条件	符阵石的破坏

本阵(战斗后·前)

封神演义·战之五一

两仪 〈渑池城两仪之间〉

因封闭的地势所决定，对行动力有着极大的影响。战斗开始尽一切可能最快的向其中之一符阵石靠近并将之击破。本关对安命术运用要求极高，必须派遣相应角色出战。保证安全，循序渐进。



名称	五行	LV	HP	TP
符阵石	无	??	444	???
符阵石	无	??	444	???
符阵石	无	??	444	???
符阵石	无	??	444	???
狼人	水	40	362	140
乌鸦兵	木	40	292	162
乌鸦兵	水	40	292	162
狼人	金	40	362	140
牛鬼	木	40	404	103
乌鸦兵	土	40	292	162
乌鸦兵	金	40	292	162
牛鬼	火	40	404	103

初登场	太公望(木)+五人
胜利条件	符阵石的破坏

本阵(战斗后·前)

封神演义·战之五二

太极 〈渑池城太极之间〉

没有附加效果，但闻仲的广范围攻击能扣除较多的HP，大回复及“雾露乾坤网”运用必不可少。



名称	五行	LV	HP	TP
闻仲	水	43	841	345
暗冻祸鬼	土	41	704	308
暗冻祸鬼	金	41	704	308
暗冻祸鬼	木	41	704	308
暗冻祸鬼	火	41	704	308

初登场	太公望(木)+六人
胜利条件	闻仲倒

赵公明在阵中

赵公明成为仲间后，与黄飞虎一同目送闻仲之魂离去。闻仲也为自己灵魂能得到解放而感欣慰，最后仍然挂念着纣王，并托付黄飞虎二人。



赵公明不在阵中

和赵公明一样走向幽冥的闻仲将唤醒纣王的大任托付给了黄飞虎。虽然他醒悟已迟，但能守住真正的忠义之道，黄飞虎接受他的约定。



废墟 〈渑池城〉

闻仲战败以后，渑池城随着他不灭的英魂而崩溃。太公望急速将无事的姬发救出，再度开始向朝歌的前进道路，直指罪魁祸首。



封神演义·战之五三

魔曲 〈朝歌·中央广场〉

到达朝歌后首先迎战的是琵琶精王贵人。由于此关众敌人的攻击力较高，HP也很多，因此不必多过纠缠，直接用最强、射程最远的技围攻王贵人，不让其有回复之机。



名称	五行	LV	HP	TP
王贵人	金	43	697	316
乌鸦兵	土	42	343	192
乌鸦兵	木	42	343	192
狼人	火	42	388	150
狼人	水	42	388	150
大百足	水	42	495	141
大百足	火	42	495	141
大百足	水	42	495	141

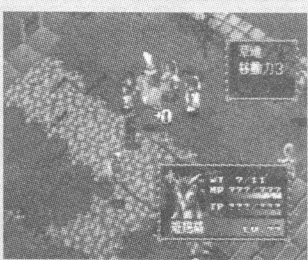
初登场	太公望(木)+六人
胜利条件	王贵人倒

封神演义·战之五四

妖鸟　〈朝歌·中庭〉

战败琵琶精后，接下来便是雉鸡精胡喜媚了。此关与前一战基本相同，只是敌人更强。由于地势较为开阔，回复HP之余用最强的范围技及远程攻击集中攻击胡喜媚。





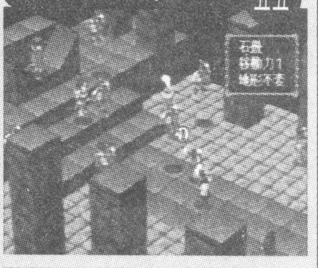
名称	五行	LV	HP	TP
胡喜媚	水	45	820	339
牛鬼	土	43	431	112
牛鬼	水	43	431	112
牛鬼	火	43	431	112
蛇人	土	43	344	138
蛇人	火	43	344	138
蛇人	金	43	344	138
乌鸦兵	木	43	343	192
乌鸦兵	火	43	343	192
乌鸦兵	金	43	343	192

初登场	太公望(木)+六人
胜利条件	胡喜媚倒

封神演义·战之五五

狂王〈朝歌城·谒见之间〉

此关要面对两大强敌，妲己的特技、纣王的“玄武枪”都能对己方人员产生极大伤害。除了及时恢复之外，以牙还牙，也用最强的技集中歼灭二人。

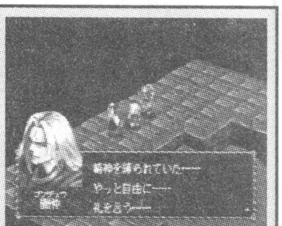




名称	五行	LV	HP	TP
纣王	金	??	???	???
妲己	火	46	683	370
乌鸦兵	土	44	343	192
乌鸦兵	火	44	343	192
乌鸦兵	木	44	343	192
乌鸦兵	火	44	343	192
乌鸦兵	水	44	343	192
乌鸦兵	木	44	343	192
乌鸦兵	土	44	343	192
乌鸦兵	金	44	343	192

初登场	太公望(木)+六人
胜利条件	纣王、妲己倒

业火　〈朝歌城·鹿台〉



受到第一次也是最后一次挫败的纣王，终于反省到自己过去的罪孽，回复了人性。他带着无比的负罪感和长期以来最为清醒的意识走向鹿台，举火自焚。纣王之死宣告了商朝六百年的历史打上了最终的休止符。接下来则是惩罚真正的罪恶之源了。

封神演义·战之五六

遗迹　〈女娲宫〉

变身后的狐狸精虽然各项数值都有上升，但真正的威胁来自于暗冻祸鬼。集中战力围攻打击吧。



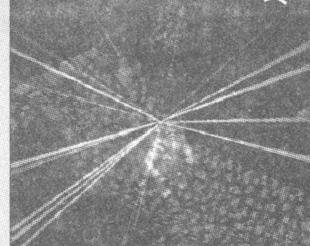
名称	五行	LV	HP	TP
狐狸精	火	???	???	???
暗动祸鬼	金	45	704	308
暗动祸鬼	水	45	704	308
暗动祸鬼	土	45	704	308
乌鸦兵	火	45	423	192
乌鸦兵	木	45	423	192

初登场	太公望(木)+六人
胜利条件	妲己倒

封神演义·战之终

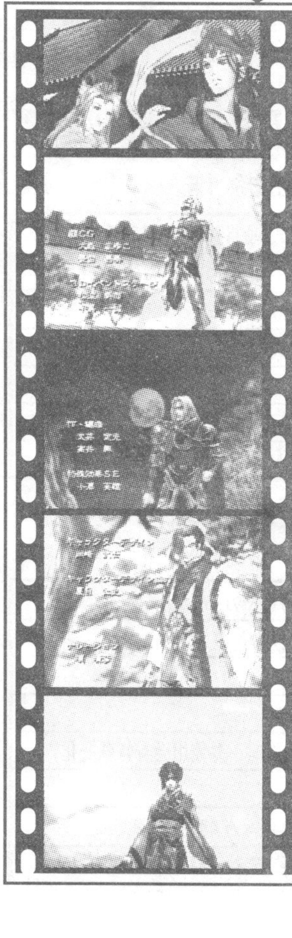
天魔　〈女娲宫〉

由妲己所召唤出来的蚩尤果然十分强大，其范围攻击产生伤害极重。但到此时相信阵营中应已存在几名将兵器技练至究极的角色，用四神究极技围攻，蚩尤也很快倒下。



名称	五行	LV	HP	TP
蚩尤	无	???	???	???

初登场	遗迹生残
胜利条件	蚩尤倒



经过了漫长的战争后，被称为“黎明之战”的一段历史（伪历史）终于划上了句号。商朝将由后来继续了八百年的周所代替。

完成了历史使命后，那些活跃在战场上的战士们也各自向着自己的理想而前进。杨戬想独自修行，然而最终还是被痴情的天女龙吉公主所追上；黄天化等人各自回山继续修业；而本故事的主人公太公望则与婵玉、白鹤童子一起迈向了彩霞满天的前程……





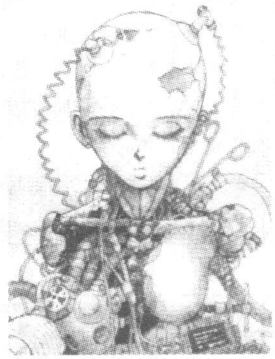
铳梦 GUNNM

~火星之记忆~

机种:PS	厂商:BANPRESTO
类型:A·RPG	媒体:CD－ROM

铳梦之世界

远远离开地球3000米的半空,浮游着一个不为人知的乌托帮都市ザレム,而该都市的废弃物同样只会抛弃在名为“废物街”的村落中,亦因如此,生活在废物街的居民亦会以废铁加工后,再运回都市上赚取生计,而以上两者的地点正是“铳梦之世界”所围绕的中心,生活在其中的主角“GALLY”,又为何会生存于此呢?游戏会在“废物街”开始。



系统介绍

通常画面操作

方向键	通常移动(八方向式)项目选择,选择移动其他路线
○键	对话、调查、项目的决定
×键	项目的否决
R1＋方向键	DASH八方向式
R2键	跳跃
START键	进入装备画面
SELECT键	进入BATTLE MODE

战斗中操作方法

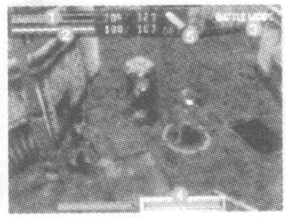
通常攻击

方向键	通常移动(八方向式)
○键	“机”之使用
□键	拳头攻击
×键	脚踢攻击
R1键	DASH(在攻击时一并使用会有特殊变化)
R2键	跳跃
方向键＋R2键	跳跃移动(八方向式)
方向掣连续向同一方向入力	方向转换、选择面向敌人的方向

特殊攻击

L1键	飞道具LOCK ON开始(在飞道具装备中)
L1键＋方向键	飞道具的种类变更、放手后LOCD ON的状态解除
○/□/×键	LOCD ON状态时、放出手中的飞道具
△键	PLASMA攻击
START键	进入装备画面
SELECT键	进入BATTLE MODE

游戏画面解说



1. 耐久力表示(右方数字为上限数值,左方的数字则表示残存的耐久数值)
2. 特殊攻击的数值表示
3. 战斗画面表示(BATTLE MODE)
4. 敌方耐久值表示(若对手以复数出现的话,敌方的耐久值会增加)
5. 现在装备中的飞道具种类和残存的弹数

游戏基本流程

1. 整理道具

↓

2. 向村中的居民收集情报

↓

3. FACT0RY33
   - 登记成为HUNTER WARRIOR
   - 赏金首LIST
   - 换取金钱
   - 购入道具及武器

↓

4. 战斗(FIELD BATTLE)

↓

5. BOSS战

↓

6. 下回故事展开

装备画面解说

■道具

现在持有的所有道具表示，方向键上下选择道具，之后使用○键决定后，可再选择“使用”、“舍弃”、“调查”、而在选择道具后再按△键则可直接进入该道具的说明画面。

■武器

装备及持有的武器画面表示，可在此看到不同武器的攻击力变化数值，而按○键则立即装备该项道具。

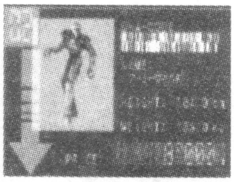
■飞行道具

飞道具武器装备画面、攻击距离和右侧的残存数量表示。

■パーツ(PART)

副零件装设画面，直接影响攻击力和防御力。

赏金猎人



游戏中主要赚取金钱的地方在这里可看到赏金对象的DNA、种族、高度、体重、赏金额等不同数值，方向掣上下则观看其他赏金对象的能力数值。

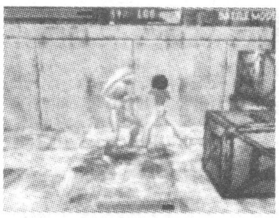
HUNTING RESULT

赏金对象换金钱的地方，在击倒犯罪者或赏金对象后换取金钱的地方。

FIGHTING RESULT

现在击倒犯罪者或赏金对象的总特集，可在这里确认击倒的对象种类和数目。

基本战术



在部份的战斗中，均会在有障碍物的地方进行，例如是建筑物或货仓当中，而在战斗画面中玩者需留意障碍物的方向以及位置，此等不但可阻碍敌方的猛烈攻击，而且更可使用威力较大的飞道具攻击敌人，

机甲术

机甲术的使用，统称为“火星古武术”，而在众多格斗方法中，火星古武术可说是最强的战斗技。

攻击招式

素手(没有手持武器的状态时)

□键	拳
×键	蹴
前+□	スピンエルボー
R1+□	周破冲拳
□×同时按	后镰脚
R1键+×	水面蹴
△键	PLASMA攻击

单手武器

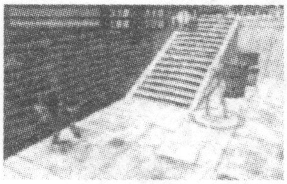
□键	斩
×键	蹴
前+□键	回旋斩
前+×键	后回袈裟蹴
R1+□键	周破术拳
□×同时按	后镰脚
R1键+□	水面蹴
△键	PLASMA斩

双手武器

□键	二段突
×键	蹴
前+□键	唐竹割
前+×键	后回袈裟蹴
R1键+□	二段斩
□×同时按	后镰脚
R1键 +×	水面蹴
△键	PLASMA二段斩

飞行道具使用方法

♦L1→□/○/×键



在拥有PLASMA力量时，□△同时按下便可使用，而攻击范围可达本身360度的方向，当成功令对手被磁界击中的话，可使对手进入不能作出防御的硬直状态中，使用频度极高的攻击方法。

连续技发动

♦左拳→右拳→蹴→后回袈裟蹴

反击技

在适当的时间配合○键攻击，“机”便会在画面一暗下发动，而在“机”的发动中，可拥有极强的反击性能，但需要留意的是在武器装备的状态中，“机”的反击技巧是不会在按○键后发动的。

初期道具表

回复道具

リペアキツトヲ	耐久力回复200
ハイリペアキツトヲ	耐久力回复1000
ペラズムサライヲ	PLASMA值回复100

飞行道具

火炎瓶	火炎属性的飞道具，对生物系的敌人有效
电磁ニードルヲ	一连三发的飞道具，拥有电击属性，对机械系的敌人有效
エレキテル	大爆弹，拥有电击属性，对机械系的敌人有效
ミサイルビー	主要对付复数的机械系敌人
エンケラ	大爆弹
TUNEDガン	一回的爆发攻击，可连续发射三次
TUNEDガンの子弹	对TUNED的场合必须使用

パーツ(PART)

ニコマンドーツ	增加攻击力
ショツクアブソーバー	增加防御力
ジエネレータユニツト	增加耐久力上限
プラズマサブユツト	PLASMA的消费量降低
プラズマユニツズト	PLASMA的消费量大幅降低
クカアサイト	增加飞道具的攻击力
レーザーサイト	加速，增加飞道具的攻击力

流程攻略

天使的诞生

在游戏的开始部份，一位名为IDO DAISUKE(イド.ダイスク)的机械医生，从萨雷姆掉下来的废弃物中找出一具脑部还生存的机械少女残骸，且更将她带回自己的诊疗室中修复，另外顺为此少女已失去了以往的记忆，所以

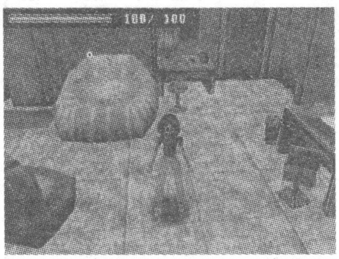


IDO决定为此少女名为GALLY(此名字是IDO已死去的猫的名字),当完成了修理后,玩者便可控制GALLY(ガリイ)到处调查了,这时玩者可先往疹疗室的顶楼看看萨雷姆的雄姿,并且可从IDO的口中得悉更多的有关萨雷姆的资料。

在顶楼和IDO对话完毕后,可先去前往二楼的第一间房间中储存进度,记紧这里是主角的房间,所以在储存进度的同时,更可在床上回复体力和PLASMA值的,正当玩者想离开诊疗室 时 被IDO说因外出的治安不大好,所以要GALLY留待家中,不过,因为一声关门的声音,却GALLY走到一楼中察看,果然,IDO已经在深夜中离开了诊疗室,而留下的只有喝得满醉的助手哥兹(ゴンジ),究竟IDO为何在入夜中离开呢?

到了第二天早上,GALLY决定往邻近的斯特利多镇(ストリート)调查有关近日发生了多宗女性机械人的谋杀案,之后便回到诊疗室中。晚上,GALLY终于怀疑IDO因为需要最好的机械零件给予自己才四出杀人,所以决定在入夜后跟踪IDO的去向,正当跟踪IDO到斯特利多镇的一个弯角处时,先听到一声巨响,之后便看到IDO正意图向一女机械人下手,当然GALLY立即上前停止IDO的暴行,不过IDO说此女机械人才是连环谋杀案的主凶,同时间,因为有少许时间可令主凶得到喘息,所以IDO不慎被她突击得手。

GALLY第一回战



当然,看到IDO被不知名的敌人袭击,GALLY决不会坐视不理,使出了威力无比利害的火星古武术将元凶击倒,而因为是第一回战的关系,所以对手的攻击力及防御力同样不高,只要使用连续技不停便可轻易取胜,回到了诊室中,IDO决定将有关奖金猎人的事向GALLY说明清楚,并说直接受雇于工厂33并为废物街清除犯罪。

当GALLY听到IDO说的话后,便立即决定和IDO一样成为一个出色的奖金猎人,这时玩者可直接前往工厂33中登记成为奖金猎人,而测试过程只需按两次SELECT键开始及停止WAR MODE便可,其后成为奖金猎人后便会在街道上碰上敌人,当成功击倒敌人后便可回到工厂33的二号窗中领取奖金。

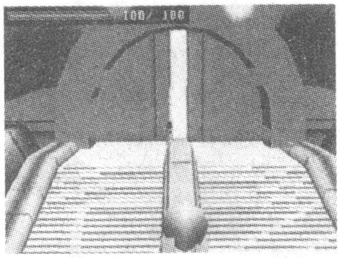
夹脑谋杀案



在入夜的时段,GALLY再次回到斯特利多镇收集有关犯罪者的去向时,得知近日有个专偷取人脑的杀人狂到处杀戮,这时玩者只要再度在斯特利多镇的地方调查,便会发现一个正吸食人脑的机械人正向一名受害者下手,而当他发现GALLY出现时,不由分说便向玩者攻过来,不过因为他身材较大的关系,所以近身战比较迟钝,只要把握此点,玩者便可使用连续攻击轻易将其击倒 ,不过要小心他的第一击,因为GALLY的装备还未发强化,所以受伤程度会较高,亦因为这个原因,所以GALLY在战胜后因头部的机械有故障发生,所以立即倒卧地上,幸而IDO在此时正好来到,虽然IDO同样受到伤害,但因为凶手没有人脑补给,所以亦在极度痛苦下只好先行离去。

回到了IDO的诊疗所中,IDO为GALLY安上了战斗型态的机甲,好使GALLY的火星机甲术得以发挥,这时玩者可看到GALLY的耐久值,攻击力及防御力均有所提升,而且更可使用威力颇高的PLASMA特殊攻击。

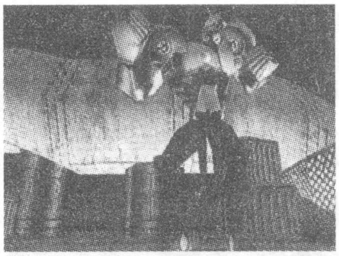
再战噬脑狂徒



完成了战斗型态的手术后,玩者可回到自己的房间中储存进度,之后便可前往新出现的地 点加沙斯(ベーカサス)调查,而在酒吧门外可看到地下斗技的冠军,以及看到这个连胜281场地下比赛的身手,对话完毕后,玩者可先行回到诊疗室中,但只能在四楼中找到哥兹的下落,而从其口中得知IDO在二楼的尾房中,在和IDO对话后,便会出发到加沙斯镇找寻其他奖金猎人的帮助。

来到了加沙斯后,GALLY发现因大部分奖金猎人同样害怕噬脑狂徒,所以难以伸出援助,正因GALLY大发雷霆及说能够捉拿元凶的说话时,却惹来另一名奖金猎人沙巴(ザン)的不满,其后更在酒吧门外打起来,不过因为得到了战斗装备的加以提升,很快地便可收拾这个所谓奖金猎人沙巴。

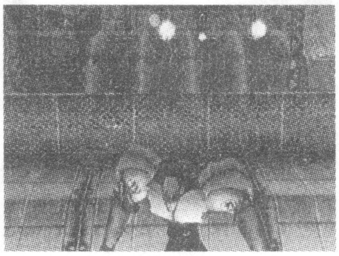
击倒沙巴后,GALLY与IDO便决定走进酒吧中调查,而在和酒吧老板对话间,该名地下比赛的冠军突然破墙而出,而且更将老板的孙女抢走,而细心一看,才发现此人的正身原来是噬脑狂徒,只不过是将他人的身体调换了,之后便将地面踏破,带着婴儿便走进地道了,而因为想到敌人对受害者的处理手法后,GALLY也没细想便跳下洞穴追



踪婴儿的下落，不过千万不要小看现在的对手，主要因为他得了新的躯体，使得攻击力大增，而在分支的路中心可发现一名机械人，除了可供储存进度外，更可在此补给回复药，要好好利用。

在地道内调查不久，便会发现原先跳下地洞的狗，细心一看，婴儿正安放在狗旁的石头上，同一时间，噬脑狂徒在此时出现及意图对婴儿不利，战斗在所难免，而因为敌人的攻击有了大幅提升，所以玩者应主力地使用PLASMA道具，在回复药PLASMA攻击的补且下，应能胜过以强化后的噬脑狂，最后，更从敌人的口中得知其可怜的身世，及因停止脑部的痛楚才吸食人脑，不过最为震憾的反而是制造他的疯博士，而GALLY亦为他的惨痛经历而掉下一滴天使之泪。

天使的爱

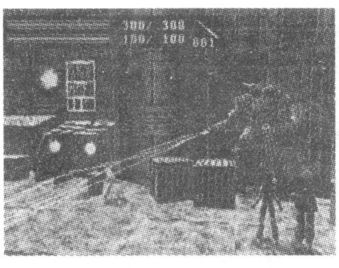


自从噬脑狂徒死去后，事件亦告一段落，而GALLY亦继续了奖金猎人的工作，最拳的情报是近日在废物街因为脊骨的零件经常缺货，以致有犯人强抢市民的脊骨再从黑市卖出赚钱，当然，有关这一齐的犯案GALLY也不可放过，造时玩者可先到工厂33调查一下犯人的名单，并且可在该处遇上另一名奖金猎人古拉华・李(クラィウ・李)，之后便可到斯特利多镇收集有关地下组织的情报。

果然，在斯特利多镇的其中一条通道，发现了地下组织的手下，不过因为只是普通人物，所以三两招便可收拾了，其后和该名受害市民对话，得知地下组织的根据地"废工厂"(这时玩者可走回大地图中发现此地点)，其后前往废工厂中果然发现了一下组织的其他成员，在收拾了貌似人狼的首脑后，便可从旁边的楼梯走上废工厂的顶楼。

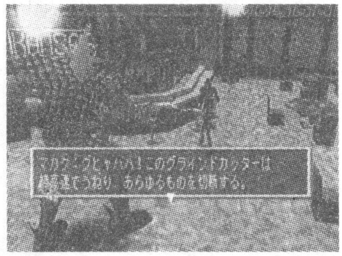
少年欧科

来到了废工厂的顶楼，GALLY结识了一个正在看萨雷姆看得入神的少年"欧科"，在一轮的对话后，该名少年便离开了，但因为GALLY对他仍有所思念，所以决定到镇上打探其下落，不过在四出调查后，仍找不到其下落，此时玩者只好先回到诊疗室中，不过世事无绝对，欧科竟自行找上门，在对话间原来他正为诊疗室修理风车，而且更知道他正想储点钱，日后希望能走上谜一样的萨雷姆，不过在产离开后，IDO对GALLY说出颇惊人的消息，说因失去脊骨零件而卧在床上生还者说在案发时听到欧科的声音，莫非……



再度人诊疗室出发，在门外竟再次遇上曾败阵在GALLY脚下的沙巴，而连番的对话后，便发现他正在调查有关抢夺脊骨零件的案件，而且更提及欧科的事件，之后便默默地离去了，随后GALLY再度走上斯特利多镇上打探有关欧科的下落时，得知他到了一处叫比古达(ベクタービル)的大楼中(昆时玩者可在大地图中发现此地点)，当然GALLY立即前往找寻欧科的下落。

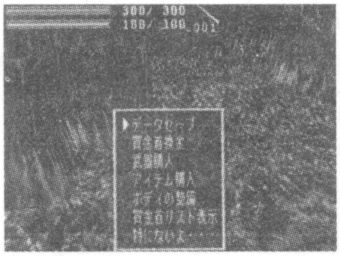
真相



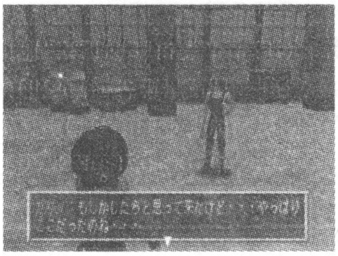
在林古达大楼和欧科对话后，玩者可立即到欧科的家找他，而且更会发现黑市商人正从其家中步出，在一轮的质问与解释后，GALLY终被欧科说服一起储钱登上萨雷姆(不过目标是1000万呢!)，这时回到诊疗室中，哥兹会向GALLY说IDO正身在工厂33中，果然，在工厂33找到了IDO的踪影，而GALLY便向IDO说出和欧科一同储钱登上萨雷姆的事，幸而IDO在细心听后也十分支持。

回到诊疗室储存进度后，GALLY再度前往斯特利多镇上调查有关脊骨零件抢劫的事，不幸的事情终于发生在斯特利多的其中一条通道中，GALLY终于了现了抢夺脊骨零件的凶手，不过难以相信的是凶手正是自己喜欢的欧科，在一轮无奈的对峙下，沙巴突然出现及意图向欧科发动攻击，不过沙巴的出手却快一步，之后便逃去无踪，但欧科日后需要面对的，不只是对GALLY的解释，而且更要面对一班无情的奖金猎人追捕。

天使的悲歌

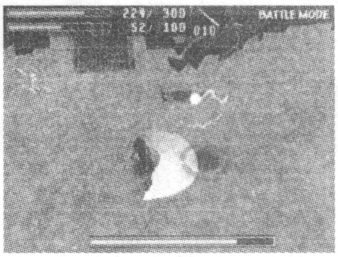


GALLY为了不让其他奖金猎人先找到欧科的行踪，所以决定先到欧科的家中找他，但因为欧科已成为众奖金猎人的攻击目标，所以在他家中当然找不到他的踪影，其后在废工厂外遇上沙巴，在言语间沙巴不停追问GALLY有关欧科的情况，最终更大打出手，而因为GALLY已经得到强大的增幅，所以此战应不难取胜，在击倒沙巴后，沙巴的面孔更因为此战而大受损伤，在痛极和失去光



明下，沙巴更掉落山崖下，不知所踪。

战胜沙巴后，GALLY在废工厂，在内果然找到了欧科的踪影，而在一轮对话后，欧科终于说服了GALLY一起登上萨雷姆的愿望，而且更加深了比此间的友谊，正当欧科一人处独自走开时，在工厂33出现过的奖金猎人古拉华·李突然出现，更二话不说向欧科攻击，把欧科击成重伤，当然GALLY不会坐视不理，战斗一触即发，但古拉华·李和以往的敌人分别很大，主要因为他懂得使用防御技巧，所以玩者在连续技下难以发挥作用，但其实只要像他般按实○键作出防御动作，待防御了其第一HIT攻击，再使用R1＋×键的下段扫脚便可轻易取得胜利，主要因为古拉华·李是不会使用下段防御的。



在战胜古拉华·李后，GALLY决定带欧科回诊疗室中医疗，其后IDO更将欧科改造成为机械身躯，之后更向欧科说在废物街上是没有任何人能带他上萨雷姆等说话，但因为一直以来都存在梦想的欧科，一时间难以接受所听到的这些，所以立即走到比古达处问过究竟，当GALLY到达比古达大厦时，果然发现欧科正和比古达对话，而且更得知比古达一直以来都存心欺骗欧科，无论他使用多少金钱，他也不可能带他上萨雷姆，但因为欧科始终难以接受此现实，所以在悲愤间跑出了比古达大厦。

之后GALLY在工厂33外发现了欧科的踪影，更发现他正把储存起来的金钱全都抛弃在地上，其后欧科更意图爬上通往萨雷姆的管道，希望能就此登上萨雷姆，在GALLY几经辛苦下，终于说服了与欧科一起另找上萨雷姆的方法，不过此时萨雷姆的自动防御系统开动，巨大的齿轮将欧科的身躯打碎，GALLY在尽最后一分力下仍难以作出拯救，目送欧科掉落废物街中。

死亡球赛中的天使

失去了喜欢的欧科，GALLY在极度失意下被一个名为艾斯特古的人招览成为死亡球赛的球员，在更换新的机体后，便可进主最初期的训练赛中，但玩者需要留意的是在死亡球赛 中是不可使用任何武器和飞道具武器的，而且攻击方式亦只得一种。

死亡球赛操作方法

方向键：八方向式移动（推前加速，拉后则减速）

□键：攻击（可按实储存威力，最高可储至LEVEL3）

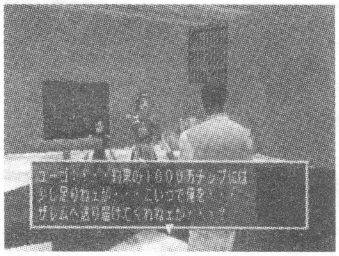
R2／×键：跳跃（但不可在跳跃中攻击）

R1键：LOCK ON攻击目标



其实死亡球赛的玩法非常简单，玩者吸要在限定时间的180秒内击倒特定的对手，便可取得胜利，而每场不同的比赛后均可取得一定数目的奖金，可用作增加本身的能力值，例如攻击力，防御力或体力上限值等，而练习赛的人大多较弱，应不难将之击倒。

第一战的选手是33号的巴西拉路特选手，拥有一定攻击威力是他主要的特点，但因为巴西拉路特是一个速度和体力比较弱的对手，只要使用两回的LEVEL3攻击便可轻易取得胜利，而取得的奖金最好作为提升能力值的资金，尤其增加攻击力为佳，因为日后的喽罗对手可在举手投足间轻易击倒 ，对BOSS战影响十分大，因为在滑行的球赛中是不可使用任何回复道具回复体力的。



而第二战是有破坏王之称的亚泽克铁选手，他会使用一种名为地腿功的技术，不过因为需要在起身的情况下才能使用，所以只要玩者不以LEVEL3的储力攻击将他打DOWN，便可在维持在LEVEL2的攻击下轻昴将之击倒，在战胜亚泽克铁后，GALLY在死亡球赛上便得以提升排名，刚好此时在死亡球赛界中以帝王自称的杰修加有场比赛，只见他能以单手轻易取得胜利，已知他和以往的敌人分别很大，不过在比赛结束后，杰修加却突然倒在地上，不知是否身体出现毛病？

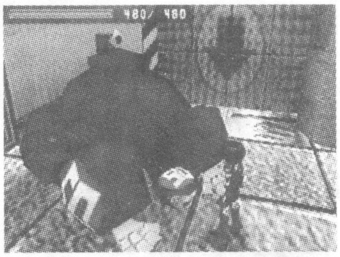


再度回到球场的整备处中，发现艾其特古不在整备处中，于是到邻近的屋台街上找他，来到了屋台街找一会，果然找到艾斯特古的踪影，其后他更带GALLY与帝王杰修加会面，在见过杰修加后，GALLY更发现IDO竟和杰修加在一起，便不停向GALLY作出挑衅，但因为不想制造伤亡的破坏，杰修加提出以“掰手腕”来分出胜负，最后在杰修加的认同下，GALLY可以说是取得胜利，而杰修加便答允了GALLY的挑战书。

再度回到死亡球赛的整备处后，下一战是有“真红之疾风”之称的达姬，她是在众多对手中以速度自称的选手，

所以在作战前最好到整备处增强本身的攻击力，好能在两击的 LEVEL3 攻击下将达姬击倒，而日后在死亡球赛的战斗会更加激烈，与杰修加之战也渐渐接近，会进入什么样的地步，与杰修加之战会有什么出人意料的事情。

天使与奖金猎人



当上回的死亡球赛决战 GALLY 在击倒有“真红之疾风”之称的达姬后，接下来的是被称为“死亡球之耻”的铁杰尔，虽然铁杰尔整体的速度不高，不会作出致命的直接攻击，但因为赛道两旁均设有锯齿的关系，所以在高速下容易被锯齿击中，另一方面铁杰尔的身躯颇为庞大，且被攻击点分为四处，所以一不小心便会被他推近锯齿，而攻击方法可以 LEVEL1 的快速攻击为主。

再度在死亡球赛上取得胜利，接下来迎战有“暴帝”之称的亚尔姆拔烈史都，虽则说死亡球赛已经渐入尾声，但其实暴帝的威力并不如其名般利害，只要准确地使用两至三击的 LEVEL3 储力攻击便可取胜，反而难度在于两旁的陷井，因为一掉落陷井便会立即输掉比赛，而使用 LEVEL3 储力攻击的话，需好好把握时的位置，以免不幸掉落陷井。

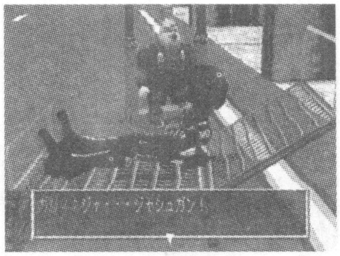
天使与帝王



击败以上的强劲敌人后，GALLY 再度回到整备处中，在言语中得知 IDO 曾经来过这里，并现正在屋台街中等她，当然 GALLY 立即前往找 IDO 问过究竟，过了一会在屋台街果然找到了 IDO 的下落，IDO 告诉 GALLY 杰修加曾经接受过脑部改造，因而得到了惊人的战斗力，但同样因为这个原因，杰修加随时会有危机，之后更希望 GALLY 回到自己的身边，因为 IDO 决不希望因为死亡球赛的关系而失去了像是自己家人的 GALLY。

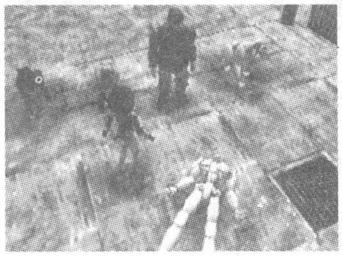
依据 IDO 所说的话，GALLY 本想在和杰修加战斗后放弃参与死亡球赛回到 IDO 的身旁，但却被艾特强烈反对，更要 GALLY 转签新的合约，代他称霸死亡球赛界的梦想，不过就在回到整备处前，一个自称是 GALLY 的球迷出现，在对疾间突然拔枪攻击 GALLY，但艾特却冒死为 GALLY 挡去了致命一击，因而丧命。

因为艾特的帮助，GALLY 得以保存性命，所以决定全力与杰修加一战来报答艾特的恩惠，而今次的战斗会和以往死亡球赛的有所分别，主要会返回最初的 BATTER 对战，不过先前需要在死亡赛道上击倒 一些喽罗后才会正式开始帝王之战，在对战期间，需要注意的事项是杰修加懂得使用上下两段防御，GUARD CANCEL 反击技，以及超大威力的连续技等，而需要有把握地将杰修加击倒，玩者便需要同样懂得利用反击技的大能，而使用方法是当杰修加发动攻击时，立即输入○键 和防御指令，之后画南便会进入一片黑暗，这时只要输入连环拳或脚，便可击出威力极大的反击技，就算输入防御的指令并不准确，也可进入普通的防御状态，最的后的是回复用的道具是不可或缺的。



在好不容易终于将帝王杰修加打败，GALLY 亦因而放弃在死亡球界的地位，和 IDO 与及杰修加的妹妹回到废物街的诊疗室中。

可怕的复仇鬼



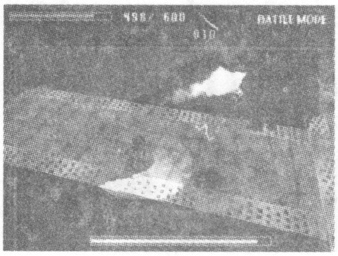
死亡球赛可说告一段落，而 GALLY 回到废物街的诊疗室后，再度重过以往的奖金猎人生崖，转眼间便过了两年，废物街再度陷入危机中，这时玩者可先到斯特利多的酒吧中调查，发现近日再度发生连串的谋杀案，而所有目标竟全是奖金猎人，到了工厂 33 里调查犯人的名单，发现掉落山崖后不知所踪的沙巴竟榜上有名，但却没有列明因由。

回到酒吧处，再度发现另一个奖金猎人被杀，而凶器竟就是熟悉的沙巴随身刀子，相信沙巴这次的主要目标便是 GALLY 了，同时间，一位带着三头机械犬的老人一言不发地走进了酒吧，GALLY 当然紧随其后，经过酒吧老板的介绍后，得知这位老者的女儿原来被沙巴杀害，所以四处找其下落替女儿报仇，其后前往斯特利多右手面的地段调查，刚好发现沙巴的踪影，在轻易击倒他后，老者出现将沙巴收拾 ，终替女儿报仇雪恨，其后在老者与 GALLY 离开后，一名大汉前来将沙巴的尸体取去。

疯狂博士“暗医者王”



再度从废物街的诊室出发，GALLY 收到了从死亡球赛中认识的同伴寄来的信，说已经找到买去狂战士体的人是一个名叫德斯汀 · 罗亚的博士，而由于狂战士



体是一种极为可怕的战斗兵器，所以 IDO 决定亲自前往，这时来到酒吧处老板说杰修加的妹妹修美拉被人掳去，而因为听说该名暗医者王的博士专门将活人改为机械人，所以推断修美拉已落入其手中。

于是 GALLY 先行前往是非之地斯特利多收集情报，其后更从市民口中得知修美拉果然是被暗医者王的手下掳去，而且更在地下水坑中进行改造手术，GALLY 当然立即向地下水坑进发，来到了地下水坑后，因为研究室是需要两枚锁匙才能开启，所以需先行将两名注射魔击倒，取得锁匙后才可进入研究所，在进入研究所后，果然发现修美拉正放在手术床上，当然 GALLY 立即出手阻止，但小心暗医者王的攻击力非常强，应避重就轻使用防御后的反击作主导，在收拾他后便会和修美拉回到酒吧中，

究极兵器“狂战士体”

离开酒吧的范围之后，哥兹前来说有一位客人来了诊疗室中找她，于是 GALLY 便回到诊疗室 处，在诊疗室 门外的右侧位置，果然发现了那人的位置 ，在对话后得知他原本是 IDO 派来接她的人。画面一转，玩者便会暂时转移使用 IDO 进行调查，在击倒罗亚博士的手下后，罗亚博士便会带 IDO 参现其接近疯狂的实验品。



当一阵爆炸后，那个所谓的究极兵器已经完成。这时候 GALLY 也已经来到了这个地方。首先干掉门前的敌人，之后，罗亚博士和他的助手也出现面前，罗亚博士告诉 GALLY 说 IDO 在实验过程中，发生不策死去，而被他们装入了箱子里，并且给 GALLY 一把枪，教你如何击败逃跑的“究极兵器”。

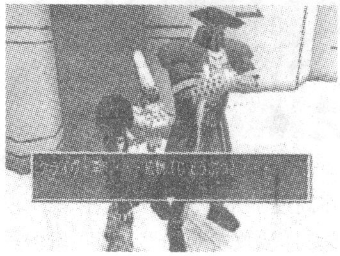
出来后 GALLY 立刻前往クズ铁町（崩榻后）。这里 GALLY 要小心路上出现的机械狗，它令自己引爆。GALLY 一直向前走来。到已经倒塌的“斯特利多”。发现先前带狗的老者已经不行了。之后来到酒吧老板和修美拉面前，得知“究极兵器”已经走了，并且往 IDO 整略所的方向去了。

当 GALLY 回到整略所后，还是晚了一步。发现这里已经受到“サバジ”的攻击成了废墟。愤怒的 GALLY 上前迎战这个“ 究极兵器”。这回的战斗跟先前的战斗有所不同，GALLY 要使用罗亚博士给你的枪来攻击敌人，而攻击方法也很简单，○键射击，R1 键侧翻，R2 键跳跃。你只要利用好跳跃和侧闪就可以很轻易的击败他，当 GALLY 把他的血打到 4 分之 3 时，他会变身，飞在空中。

当 GALLY 打败“サバジ”后，立刻被铁町的执法者抓住。因为本地区是禁止使用枪械的，而被定为 A 级犯罪，抹掉赏金猎人的权利，被关进牢房。

逃亡的科学家

当 GALLY 醒来后，已经身处牢房中，这时警局局长“ビゴット”立用影象和你通话，得知你的罪名已经被撤去，并且让你完成一项任务，就是将罗亚博士逮捕。

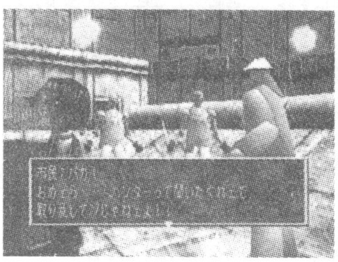


画面一变转眼十年已经过去，而这时玩家欲会操作一个名为 FOGIA 的男子，当 FOGIA 来到另一节列车时，会和一名佣兵发生口角，而大打出手。当战斗结束后，你会加入这个佣兵组织，来维护列车的安全。

当 FOGIA 来到列车顶部时却碰见了被称为“死亡天使”的 GALLY。正当二人谈话时警报突然响起，列车遭到攻击被炸坏。当列车爆炸后，盗贼将会出现，身为佣兵的 FOGIA 愤起出击。当 FOGIA 战斗时要小心当这些盗贼持有枪械，可以远程攻击。FOGIA 击败几名盗贼后会遇上一个叫“ナックルヘット”的盗贼，从他的口中得知这回袭击的指挥者是“バージヤックの”部队长所为，击败他会向前走从佣兵口中得知原子炉 15 分钟后会爆炸，这时 GALLY 也赶到，众人乘车立刻逃离此地。

众人乘车来到群山之中，稍加休息，当 FOGIA 和佣兵谈话后，FOGIA 前去寻找 GALLY，之后 FOGIA 挑战 GALLY 开始比武，但最终失败。比赛后，因为原子炉爆炸的原因引发了天气的恶化，一阵龙卷风正向大家这边刮来。众人再度乘车离去。

画面一转众人已经到遗迹都市了，此时大家也都饿了。FOGIA 决定去找些食物回来，当 FOGIA 来到遗迹中倒塌的大厦中找到食物，并且带回去。而那佣兵说出去一下，当佣兵回来时，这里已经被敌人包围（因为那个佣兵出卖了他们），GALLY 冲出去大开杀戒，FOGIA 也追了出去，而当 FOGIA 找到 GALLY 时，她已经被敌人首领抓住，而这时 FOGIA 利用爆炸使大厦倒塌躲了起来。等敌人走了之后，FOGIA 爬出遗迹。

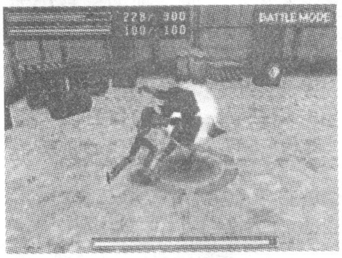


这时敌人已经去袭击“ヘアーィ 22”这个地方了。FOGIA 立刻追去。当他到达沙漠后却发现敌人的部队不知为什么已经被攻击。沿路杀过去，最后来到敌首领所

在处，与其交战并胜利，之后继续前行寻找 GALLY，发现“ナックルヘッド”已把 GALLY 掳走，FOGIA 上前相救，终于击败他救下 GALLY。

当这件事件结束以后，你又可以操作 GALLY 了，当 GALLY 和 FOCIA 分手后，应先ファーム 22 那里，去收集情报，得知十年修理通信装置的事，然后顺左方沿路走，来到一道大门前，打开大门后发现通信装置，并上前使用与局长通信。在结束通信后，突然出现 3 个敌人。战胜他们后从其中一人口中得知有关“电”的情报。之后架车前往峡谷(大地图)

电

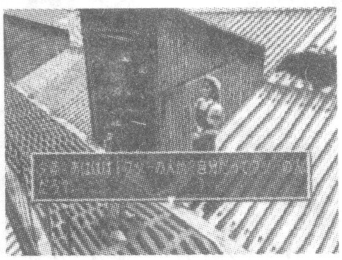


当 GALLY 来到峡谷后，发现盗贼正在袭击一位少女(コヨミ)，GALLY 上前出手相助赶走了盗贼。之后众人来到一处，得知“电”的情报和自己的一些身事。

正当大家谈及有关电的事情时，“电”突然出现在大家面前。一场苦战再所难免。GALLY 挺身上前掩护大家撤退，大家撤退后 GALLY 扛上“超传导相转移炮”挑战“电”(操作方法：□键射击、方向键移动、R2 跳动)。“电”是一个庞然大物，是一个像“人头马”一样的东西，手持一支长矛，攻击力其高且速度又快。当 GALLY 击败他时“コヨミ”冲到电的身体前阻止 GALLY 杀“电”。

GALLY 在“コヨミ”的阻止下，放过了电。之后，转身离开此地。当 GALLY 来到“クィオストーラー”地方，看见ケィオス一家遭到攻击，而且ヤスミン已经死了。而ケィボス是具有双重性格的人，而其另外一个性格就是“电”的性别。当 GALLY 战胜具有“电”性格的ケィオス后，ケィオス也恢复了原来的性格。并从他那里得到了一些重要情报。

罗亚博士



画面一转 GALLY 正与警局通信，结束后立刻前往“ファーフ 21”这个地点进去打听消息后，得知 IDO 的诊疗所就在此地，当你来到诊疗所后，会合“クィナ”(IDO 的助手)战斗，胜利后，IDO 从诊疗所出来。可是此时的 IDO 已经被攻造已经失去了记忆，在 IDO 离开后，“ケィナ”给了 GALLY 一分 IDO5 年前的遗书。之后 GALLY 便前往“グラナイトィン”去寻找“クィオス”。到达此地后，GALLY 看见自己的复制体 GR2 就在眼前拦住去路，战胜她后，你就可以进入“前世纪秘密兵工厂”。



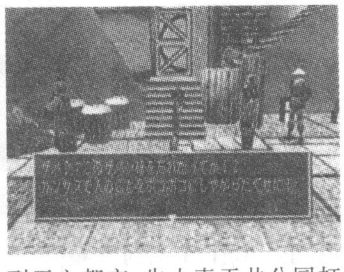
GALLY 一进入工场，便看见“罗亚博士”正要为“ケィォス”作人体实验的幻想像。愤怒的 GALLY 当然不会放过罗亚博士去做这种事情。进入前方的大门，会看见有许多门的房决，打开右上方的门，进入之后，走到头左转，再一直走到头开门进入，通过两个大房间后再走到右转，来到球赛场，跟以前交战过的“杰修加”交战。

画面一转 GALLY 已经被罗亚博士所控制，并让 GALLY 在梦中与杰修加战斗，而 GALLY 只有战胜梦中的幻像，才能摆脱罗亚博士的控制。当 GALLY 战胜幻像后，正要逮捕罗亚博士，哪知被他的手下打倒，让他跑掉了。GALLY 先击败“巨男”(巨男非常好对付，只要用脚攻击其下路就可轻易取胜)，救下“ケィォス”并且按照ケィオス的指示进入电梯，来到工厂最下层。先战胜罗亚博士的另一个助手“イーライ”(这个敌人并不好对付，她会放电向你攻击，而且自己的防御也很严，你只有等敌人攻击时先防守，再抓住机会反击分)进入下一个房间。当 GALLY 正要抓罗亚博士时，却被他用机器控制了意识，失去了战斗力。而另一方看见情况不妙的“ケィォス”为了救 GALLY 他也加入了这场意识之战中。

当 GALLY 醒来后，你以前的记忆已经消失，并被罗亚博士改造成一个没有战斗力的姑娘，这时有只黑猫出现在诊疗所当中。GALLY 为了找这猫只来到诊疗所外面，此时“ケィォス”的幻影出现，谈话不久博士就出来阻击“ケィォス”。之后 GALLY 先上屋顶与博士交谈，随后走出诊疗所，分别到地图上的几个地点，看见以前的一些事情，最后去了 33 工厂。跟 3 号执法者谈话。最后返回诊疗所跟“ケィォス”交谈之后，你记忆终于恢复，并且迎战“电”，在 GALLY 击败“电”后，罗亚博士的幻之世界也就破灭了。

天空都市

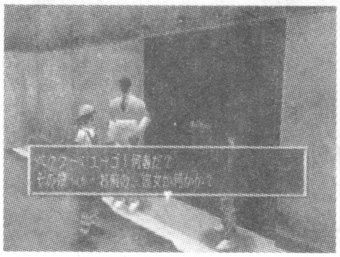
GALLY 和“ケィォス”从地下工厂出来后，分手。GALLY 与执法者谈完话后，正要离去，突如其来的爆炸使 GALLY 晕倒。此时，出现在面前的竟然是罗亚博士。原来这一切都是他所为，而他正在作一项新的研究。



现在 GALLY 已经来到天空都市，先去青天井公园打败爆走的 MIB 机械人。然后去“ダストドチエンバー”救回“ルウ”，之后立刻去医疗检察局，来到ザレイの心脏部位，击败中央电脑。(操作方法：方向键移动方向，□键攻击、×

键瞄准、R1 与方向同时使用侧跳、R2 键跳跃）击败它的方法很简单，先干掉阵前方出现的 MIB 机械人，再把电脑外围的几门大炮干掉，最后攻击电脑的中央部分，当击败电脑后，前方的大门就会打开，众人乘电梯前往宇宙都市。

宇宙都市



当众人到达宇宙都市后，从执行官那得知真犯人的事后，然后 GALLY 先去“イエールガーデン”打听消息，再到殖民惑星大使区，但是在最里头需要真空装置才能通过。GALLY 就再返回“イエールガヮデン”的道具店，得到真空装置。之后 GALLY 进入真空地带看见“秘のでぶ”跟他谈话后得知他需要记忆芯片。GALLY 答应他帮他找到芯片，然后离去再回到道具店，看见芯片，但店主不给你，GALLY 只好回操作中心。回到中心后发现博士和执行官已不在此地，立刻询问工作人员得知，罗亚博士去了大使区。

GALLY 立刻再去大使区，在全星大使区找到博士，看见他正在金星代表谈话。出来后，去：“イエールガーデン”参加宇宙格斗大会，当你战胜所有的对手。取得冠军后，再去道具店，店主会给你记忆芯片。当 GALLY 把芯片插入“秘のでふ”的头部后，他的记忆恢复，现出原形。原来他是保卫宇宙都市的战士。两人比武过后（GALLY 必须输），他会跟 GALLY 一起来找罗亚博士。

之后你们乘小型宇宙船，来到星间船上找真犯人。可是此地的人已经被一种细胞所感染，产生变异。GALLY 先去居住区搜察。走到居住区的尽头发现执行官，而且他突然变身向你攻击过来。干掉他之后。GALLY 回到生降台后，往左方走看见你的朋友（ガルエデ）正和敌人交手，最后还是输了。当“ガルエデ”死后 GALLY 得到他的武器发誓要阻止这场战争，并决定前往火星。

火星



到达火星之后，前往人面都市，一直走进入火星城，拜见火星女王，晚上 GALLY 前往图书馆看书，得知机甲术的起源和机甲谷的所在地。正当 GALLY 回到自己房间后，发现“リメイラ”已经在房里等你，（原来他是火星公主）与她交谈后，她会带你去她的房间，谈话之后 GALLY 穿上公主的衣服出去打听消息，先左行到地下室门口，从卫兵口中得知一些情况，之后回到公主房里，而公主已经不见了，最后 GALLY 在王宫的入口处找到了公主，最后再去地下室。选择第二项，就可以进入地下室了。

第二天 GALLY 从火星城出发前往“マリネリス溪谷”得知“人面肿”和一些其他的情报，再前往，机甲术的谷，经过一段路后 GALLY 回到自己小时候生活过的地方。这时远处出现男人的声音，GALLY 立刻右转进入里面，看见怪物正在攻击一名叫“ボッバー”的男人。

当救出“ボッバー”后，“ボッバー”告诉 GALLY 说他知道在火星第一卫星上，有机术创始的墓地，并约好两人 3 日后，乘宇宙船前去寻找奥义之卷。

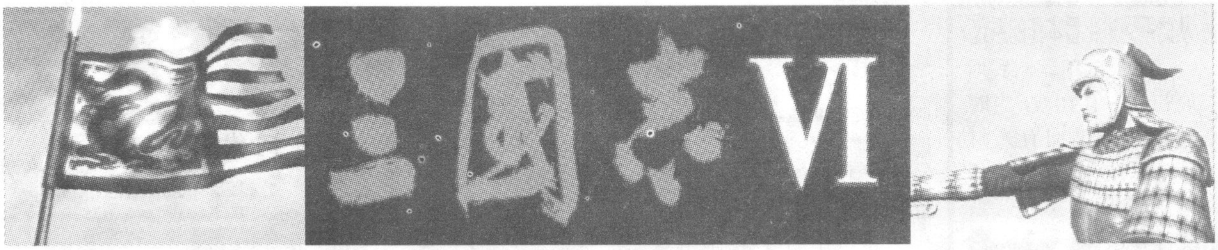
之后 GALLY 再去“マリネリス溪谷”到最里面，进入“ズオゥ的房间，GALLY 挑战ズオゥ”，而被他的绝技屠龙四方杀所击败。在梦中 GALLY 看见了火星的真正支配者“脑髓女王”并且得知自己是“人面肿”的后代，而“脑髓女王”是你的姐姐，当你醒来之后，已经是 3 日之后了。

GALLY 立刻前往宇宙船与“ボッバー”一起去火星的第一卫星。到达火星之后，众人进入创始人的墓地，沿路要小心盗墓者，当来到墓地最下层的墓室里，并没有什么奥义之卷，只有一副石棺。在 GALLY 看完石棺上的几字以后，并理解其中的含义，而且自己的记忆也完全恢复了，阳子就 GALLY。而现在摆在阳子面前就是战胜“ズオゥ”阻止“脑髓女王”的阴谋。在经过一日的心里战，GALLY 最后战胜了自己，并学会新的技能（战斗中“△＋○）。随后二人离开墓地，立刻返回火星，击倒“ズオゥ”和阻止“脑髓女王”的野望。二人回到火星上，立刻从宇宙港出发，前往火星城进入城后来到女王王座前，看见“ズオゥ”守在那里，一场战斗在所难免，战胜他后，前往地下室，阻止“脑髓女王”。而此时 GALLY 进入女王的脑髓世界，经过一段路后，找到人面肿，并击败他之后，进入后面的门，在里看见一个刚出生的婴儿，此时画面一变脑髓女王也相继消失，GALLY 成功的阻止了一场战争，并且返回宇宙都市。

レヴァイアサン1の出航



五年后，レヴァイアサン1の出航晚会就要到了，GALLY 先去邀请所有的客人，到会场庆祝レヴァイアサン1の的出航。当通知完所有的客人之后，来到大厅，这时“ズオゥ”出现。他因为 5 年前败在 GALLY 的手中心里一直不服，所以今次前来挑战 GALLY。但是这次他还是败给了 GALLY，此时火星女王出现。“ズオゥ”为了谢罪，担任了レヴァイアサン 1 号的守卫。飞船终于起飞了，载着上万名殖民者，飞向遥远的未知地域。正当大家高兴之余，又一件可怕事情发生了“天空之城”已经被罗亚博士所控制。而正义的 GALLY 又将会迎接什么样的挑战呢？



机种:PS　厂商:KOEI　类型:SLG　媒体:CD－ROM

汉室凋落，动荡不安的中国大地正在孕育着……

KOEI 公司的著名系列——"三国志"的第六代于游戏机上出现了，本次的游戏在许多方面加入了全新的要素，使得熟悉本系列的朋友在初拿到本作时都感到十分的生疏。与数月前的 PC 版相比本次的设定进行了不少修改。

皇 扶天子以令诸侯

本次对于皇帝可以说是系列中地位最高的设定，拥有汉室的献帝就可以要扶众诸侯让其相互讨伐或进上钱米，这样十分有利。

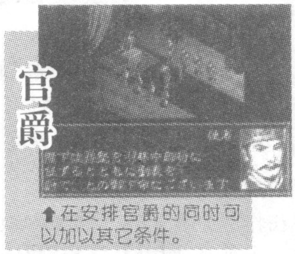


←于后汉末期有名无实的汉献帝，虽然已经不再拥有真正皇帝的实权，但是对于众多诸侯还是具有不可替代的牵制力。

两大要素



↑通过皇帝可以给其它诸侯施加压力。



↑在安排官爵的同时可以加以其它条件。

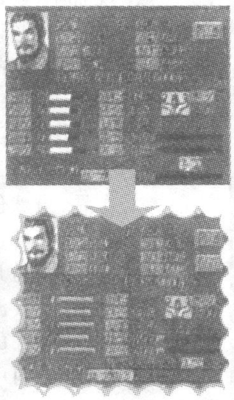
梦 武将们登场的目的

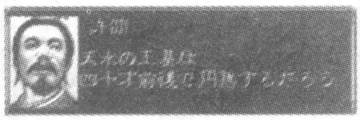


本作中登场的全部武将都是以自己的梦想为行动目标的，如果说将梦想相同的武将安排在共同的工作中，那么本工作的效率将会上升许多，当然用相同梦想的进行人事工作，那么可以登用过来的角色也会较多，以下是本次设定的十一个梦想：王佐、大义、才干、割据、维持、安全、霸权、征服、出世、义侠、隐遁。善于利用这一设定为统一大陆的关键之一。

成 年龄增长、经验积累、能力上升

本次的设定十分真实，武将年轻的时候能力均不是很高(少数角色除外)，是要能通过不停的工作积累各方面的经验才能使所有的能力有所上升，当然每名角色的能力上限是有显示的，所以也可以根据自己的需要安排工作。





↑隐士高人给予的提示很关键。

梦的政治效果

在梦的种类中，有着许多的分别，武将根据自己的梦想有着工作的方向，所以当安排不利于他们梦想的工作时他们的不满程度会上升，这样到一定水平后，该武将会离去。

梦	不满	顺应
王佐、大义、才干	计略	人事、外交
割据、维持、安全	军事	内政、外交
霸权、征服、出世	外交	计略、军事
义侠	——	全部
隐遁	全部	——

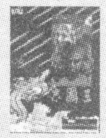
蛮 边境上的少数民族群落的作用很大

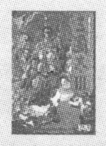
本次的设定于当时的中国大陆边境有着众多的少数民族，他们拥有着极为强力的特殊部队，这是君主们统一大陆的必须品，只有在战争上获得胜利，才能进行征兵。



从此系列进化看本作的系统

1985年，本系列最初的一作出现，当时的作品不仅拥有人材管理系统（人事），战争系统以及国家经营系统（内政）。随后在1988年，KOEI的《三国志Ⅱ》登场，在这次的作品中保持了前作中所有大受好评的设定并将一些加以修改，另外也加入了“一骑讨（单挑）”。之后出场的作品就是本系列中质的飞跃的一作——《三国志Ⅲ》，Ⅲ的改进极为广泛，基本上将所有的系统都做了调整，加强了情报的作用，在作战系统上有所改变，另外还将国与城之间这种由整体至单一的体现加强了许多。自此以后，本系列的后几作就都沿袭了“三国志Ⅲ”的一些创意。《三国志Ⅳ》是一部好坏各半的作品，虽然创意的方面很多而且也很有新意，但是因为几个判定的失误导致游戏极为简单，随后的《三国志Ⅴ》是系列中的再一个飞跃，简单化了内政系统后把战斗系统强化，并且为武将导入了六项特殊能力（此处为神来之笔），Ⅴ中的作战是最有乐趣的，这导致Ⅵ中对作战的再次强化。通过各代的简介，我想关于Ⅵ的系统大家应该有些领悟了。







“三国志”系列的共通要点

霸 乱世统一 群雄

乱世中的群雄，他们的最终目的全都是要进行大陆的统一，那么通过怎样的手段就要看玩家的了。

通常和剧本共有十四个时代可以选择

通常編	
●184年2月	黄巾の乱
●189年12月	董卓の野望
●194年10月	群雄割拠
●200年2月	河北争乱
●207年3月	臥龍と鳳雛
●219年7月	漢中王劉備
●234年9月	星落五丈原

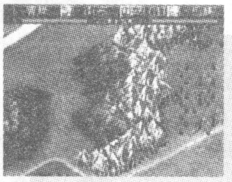
↑以全部45个都市（包括少数民族）完全压制为目的。

ショート編	
●184年2月	義勇軍初陣
●196年10月	呂布討伐戦
●197年1月	河北の統一
●197年3月	皇帝袁術
●208年9月	赤壁の戦い
●211年4月	復讐の馬超
●227年3月	出師の表

↑在时间限制内要达成特定的条件，“三国志”的上级者们适用。

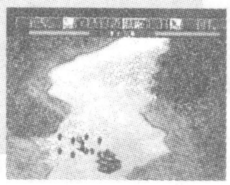
攻 战场纵横 猛将

战争是统一大陆的必经之路，所以在作战方面用武力高并且统率力高的武将作为大将。



野战！！

⬅大兵团的野战，基本上以兵力决定胜负。



水上战！！

➡在此作战时，只有水军的能力能够保持。

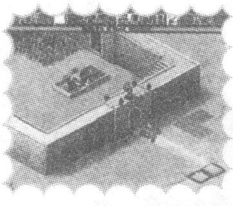
一骑讨！！



↑武将和武将之间的单挑场景。

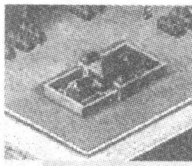
防 据点防卫 巧者

在兵数相差很大的笼城战中，能否坚持到一个月的时间是守备方的最基本任务，这时智将是最重要的。



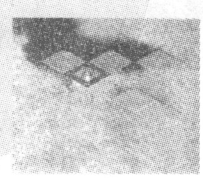
↑能否守住坚硬的城门，是据点防卫战时最为关键的，安排兵数多的将领看守。

选择最终决战的场地



⬅政厅的作用

⬅城市中的政厅一旦被占领，那么守备战失败。



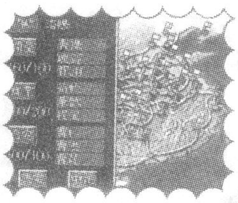
工事的效果➡

➡能够给予范围内的敌人很大的伤害。

政 治国经营 达人

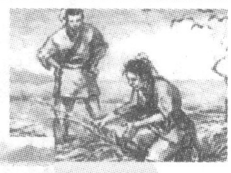
内政是维持国家资金、兵粮和士兵的工作，在此安排内政能力高的武将们去安心提升内政值。

一切的基本之所在



↑每次的内政官任命都需要经过仔细的考虑，而且还要参考他们的梦想。

⬇➡GAME中会随机出现“丰作”和“凶作”，每当出现这种现象都会影响到粮食的收入。

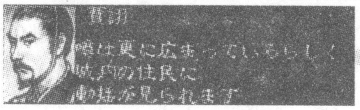




利用存取记录能够改变影响的城市

略 以弱胜强 鬼谋

能够使得对方的实力削弱而己方没有损失，这正是大家所希望的，那么这就是知力高的武将的拿手好戏。



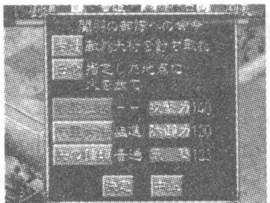
知力高的武将在进行计略的工作中可以有很高的“命中率”，所以尽量收集高知力的武将。

五种计略

作敌	战争的同时让他国武将谋反，可以改变战局。
驱虎	让他国太守谋反并独立，使敌领域内部出现破绽。
扇动	让他国都市内的人民造反，使敌人都市治安数值下降。
流言	可以降低敌人武将的忠诚度，有利于己方人员的登用。
埋伏	将武将埋伏到对方的阵营中，可以左右战局的变化。

加强了战略性的战斗系统

本次的作品在作战中有了很大的改变，导入了真实时间制的系统，玩家每次必须安排己方队伍三天之内的所有行动，之后敌我双方均进入行动中，此时不能再对任何一支队伍下达命令直到时间结束。这种真实化的设定，使得原来一直平淡无味的战争增加了许多色彩，在本作进行作战时，玩家的紧张感是很强的。另外多兵种的加入以及特殊的征兵方法和一骑讨的丰富设定都很有特点。





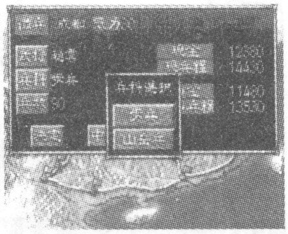
⬆安排武将的行动，根据方针的设定，武将会执行命令。



⬅在此一骑讨被强化到了极点，可以说是此系列中最为优秀的，武将的招术选择可以说是直接影响到单挑的胜败。

七种不同类型的士兵

士兵的种类本次有七种之多，兵种不同对应的地形也会不同，下表中刊登了每种士兵的有利地型及地势，还有他们的具体特点以及登用此士兵所需要必要钱粮，请参考。



兵科	必要金 / 必要兵粮	有利地形	有利地势	特征
步兵	10 / 10	无	无	大多数都市都可以征用，只是在守城时攻击力会很高。
骑兵	30 / 30	平地	平原	在合适的地形中，战斗力可以是步兵的一倍，但地形不利时防御力下降。
山岳兵	20 / 20	山	山岳	在有利地形中，攻击力和防御力均加倍，于普通地形中等于步兵。
水军兵	20 / 20	水上	湖沼	普通地型中等于步兵，一旦在有利地形中攻击力和防御力加倍。
铁骑兵	50 / 50	平地	平原	与骑兵拥有相同的防御力，但是攻击力是骑兵的一倍。
山越兵	40 / 40	山	山岳	属于特殊步兵，拥有极高的攻击力，但是有地形限制。
蛮族兵	20 / 20	无	无	无论攻击力和防御力都是步兵的一倍，而且没有地形限制。

徵兵可能兵科一览

都市名	兵科名	都市名	兵科名	都市名	兵科名	都市名	兵科名	都市名	兵科名	都市名	兵科名	都市名	兵科名	都市名	兵科名	都市名	兵科名
		南皮	步	小沛	步	河内	步	武都	步、山			零陵	步	会稽	步、水	乌丸	铁
		邺	步	濮阳	步	洛阳	步			宛	步			寿春	步		
		平原	步	陈留	步			梓潼	步、山			桂阳	步	庐江	步、水	羌	铁
襄平	步、骑	北海	步	许昌	步	天水	步			襄阳	步			柴桑	步、水		
北平	步、骑	晋阳	步、骑	谯	步			江州	步、山			建业	步、水	南海	步、水	南蛮	蛮
蓟	步、骑	下邳	步	汝南	步	西凉	步、骑			长沙	步、水			交趾	步、水		

对于家用机版的几点心得

内政 在家用机版中，对于相同梦的武将共同去开发内政这一设定的判定加强许多，而且那些相互梦想抵制的武将也不要安排在一起。另外，内政的水平一但提升到最高点后就应撤去强力的官员，而安排其它水平一般或有待成长的武将去维持目前的数值。

外交 梦为“霸权、征服、出世”的武将千万不要安排他们进行这种工作，而且外交工作的武将的梦也很重要，“王佐、才干、维持、安全”的外交措词比较柔和，其它则略显过激，这一点在普通的外交工作中显不出来，但是一但有比较严格的要求时，这一方面就极为重要。

人事 登用武将时，选用与被登用武将相同的梦的武将进行登用工作，效果会很好，而且如果有用钱的情况时钱数还会有所下降。而且在登用武将时，有时对方会问一些问题让你回答，你要根据对方的梦来选择合适的答案。

战争 因为采用了“半真实时间制”，所以在设置他们行动之前一定看好地形以及对方的位置。于双方行动时，用任意移动画面的功能纵观全局，以便于下一回合的行动设置。本次家用机版中，加强了对单一敌人包围后围杀的杀伤力，如果对方二万队伍被己方围杀，于七、八天内必灭(己方单位兵数为一万多一点就可以)。

Blaze& Blade Busters 完全解析

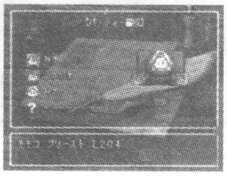
机种:PS	厂商:T&E SOFT	类型:A·RPG	媒体:CD-ROM	4P 对战可能

要点分析
游戏中的基本应用

队伍的编成

随机应变的各种组合

冒险中战斗自然是最为重要的，根据变化众多的战斗，会有各种各样的战斗方式，有时需要强化物理攻击力，有时则必须提升整体魔法的实力，要应付不同的战斗，就要随时变化自己的队伍以符合当时的需要。

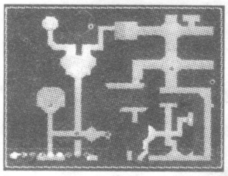


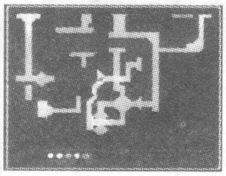


迷你地图的活用

现在所处地点的确认

在众多的迷宫中进行冒险，最重要的是确认自己所处的地点以及其它没有去过的地方，在此迷你地图就有作用了，通过迷你地图可以使玩家少走许多冤路，而且也不会少得重要的道具，不过要注意迷你地图只能有八个。

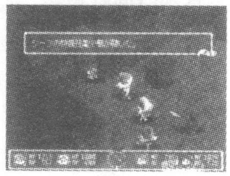


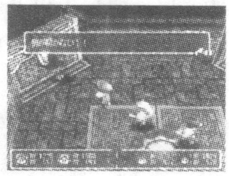


关于开门的要点

两个开门的关键

本作中打开关闭的门一般都有特定的条件，最为常见的两个开门的关键：①得到特定的钥匙或打开特定的机关。②击败指定的敌人或BOSS。当然也有一些门是属于特定的情况才能开启的，但是与主要流程无关。



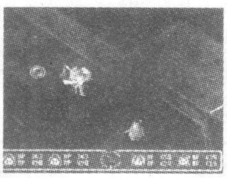


要点分析
游戏中的三个窍门

便利的地图移动

节省时间的方法

在迷宫中有时根据地形的不同，会有很大的高低落差，在这里角色们的移动会有所差别，不要理会或等待后方的同伴，当到达地点后进行画面的切换工作，之后大家会发现落后的角色就会重新加入。

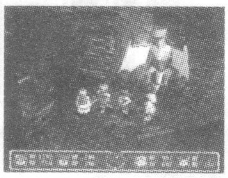


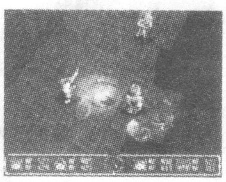


紧急事态的处理

画面切换的特别效果

当MP即将用尽时；当对手即死的魔法使用时；当己方开始进行MP恢复时，这些情况的发生都会带来不好的效果，这时候进行画面不停的切换便可以解决这些紧急的情况。多多利用这一便利的方法吧！

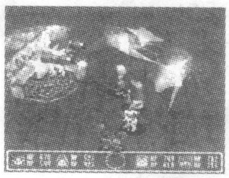


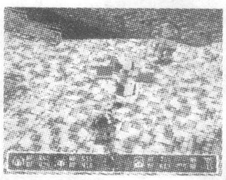


对BOSS战的要点

掌握BOSS的特点

游戏中不可避免的要与各种各样的BOSS作战，对BOSS的特点一定要提前了解，掌握其优缺点是获胜的方法。当然如果战前没有了解到对方的优缺点，可以先SAVE一下派角色先去与其交手了解它的各方面特征。





系统介绍
击倒敌人获得称号

游戏中击倒敌人的数目达到一定时便可以获得称号，下表中是所有称号的要求以及上下的最高限，想要得到最高称号的朋友们可要去努力。

	击破数	称号名
1	0~9	まだまだ
2	10~19	かけだし
3	20~39	みならい
4	40~79	一人前
5	80~159	达人
6	160~319	百人斩り
7	320~639	强者
8	640~1,279	凄腕
9	1,280~2,559	千人斩り
10	2,560~5,119	修罗
11	5,120~10,239	英雄
12	10,240~20,479	生ける传说
13	20,480~40,959	斗神
14	40,960~65,534	极めし者
15	65,535~99,999	霸王
16	100,000~199,999	天地无败
17	200,000~299,999	剑圣
18	300,000~399,999	みんなのあこがれ
19	400,000~499,999	死の影をまとう者
20	500,000~599,999	全能なるもの
21	600,000~699,999	人间国宝
22	700,000~799,999	死神
23	800,000~899,999	天上天下唯我独尊
24	900,000~999,999	神秘なる魂
25	1,000,000~1,199,999	梦幻の冒险者
26	1,200,000~1,399,999	マスター
27	1,400,000~1,799,999	バスターズ
28	1,800,000	究极兵器

系统介绍 —三个基础知识— 快乐的冒险者必读

1 初期设定

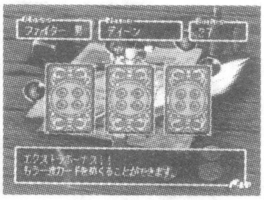
最初的决定 影响游戏的进程

游戏开始时要进行职业的选择以及守护属性的决定，此时的设定会影响到游戏中主人公的成长以及各项能力的最高界限，在此的每一个选项都要认真对待，以免造成不必要的损失。

●能力的成长界限●

除 HP、MP、LUK 以外，其它能力的成长方法请参看下表的计算方式。

成长界限的值 =
(初期数值 ×10) − (初期数值 ÷4) ×
(初期数值 ÷4) + (初期数值 ÷8) +100



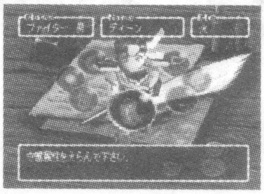
↑最初的选择，当然如果不满意的话是可以退出重选的。

●守护属性的界限修正●

不同的守护属性会导致能力成长界限的上升。

火 = STG	水 = INT	地 = MIN
风 = AGL	光 = CON	暗 = POW
单项数值的成长界限值上升 20%		

圣或邪 = 以上 6 种全部数值
各项数值的成长界限值上升 5%



↑守护属性的决定也影响着角色各项能力的最高界限。

2 宝箱的法则

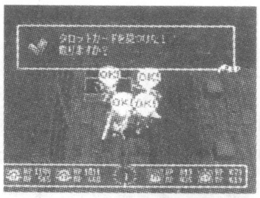
重要的道具 不同的入手方法

在本作中，迷宫内部会有许多的宝箱放置，一般宝箱中都是较为重要的道具或装备，获得它们是必须的，但是宝箱中的道具种类会有着不同的变化，这主要取决于角色的职业，不同的职业打开那些带有职业判定的宝箱会得到不同的道具。

➡击败敌人获得宝箱。



➡将重要的道具入手。

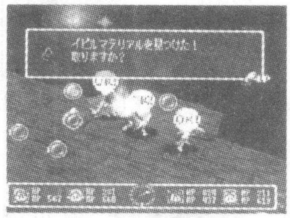


3 强化道具

强化道具 角色的能力成长

◎守护属性的强化

在装备中除了武器和防具可以变化以外，还有一项饰物可以进行不同的装备，下表是中是饰物的种类以及属性和效果，选择自己需要的属性进行能力的强化。



名称	属性	效果	名称	属性	效果	名称	属性	效果
ウォーターマテリアル	水属性	水属性 1～3 强化	アースマチリアル	地属性	地属性 1～3 强化	フレイムマチリアル	火属性	火属性 1～3 强化
ウインドマテリアル	风属性	风属性 1～3 强化	マジックマチリアル	无属性	能力 1～3 强化	ダークマテリアル	暗属性	暗属性 1～3 强化
ライトマテリアル	光属性	光属性 1～3 强化	ホーリーマテリアル	圣属性	圣属性 1～3 强化	イビルマテリアル	邪属性	邪属性 1～3 强化

◎各项能力的强化

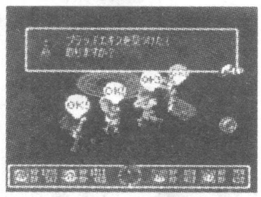
游戏中的角色会有不同的能力，在有强有弱的情况下大家总是希望能将较次的能力提升一些，下表中的道具是可以对角色的各项能力进行强化的。

レッドアッシュ	グレイアッシュ	ホワイトアッシュ
STR 1～6 增加	AGL 1～6 增加	MIN 1～6 增加
ブルーアッシュ	グリーンアッシュ	ブラックアッシュ
INT 1～6 增加	CON 1～6 增加	POW 1～6 增加

◎最大 HP、MP 上升

游戏中的角色除了提升等级时可以上升最大 HP 和 MP 外，还可以利用特殊的道具来将这两项能力进行强化，下表中就是它们的具体效果，根据角色的特点去强化。

ブラッドエキス	スピリットエキス
最大 HP 1～3 增加	最大 MP 1～3 增加



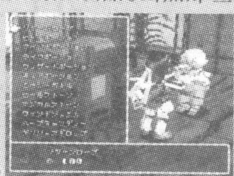
↑贵重道具入手，HP 可以上升。

系统介绍 冒险中的据点

宿屋的作用

◎道具的购入

在宿屋中可以进行必要道具的购买，这些都是在初期冒险中必不可少的必须品。当然那些中高档的商品在这里是不能购入。



◎情报的收集

在宿屋的第一层酒吧内可以进行各种情报的收集工作，初次接触本作的朋友务必在这里多做停留，这样有利于初期的冒险。



◎SAVE 的场所

本作与前作有所不同，本作的 SAVE 场所在宿屋中，进行记录当然是 RPG 的必须，所以要记得经常回到宿屋中进行 SAVE。



职业介绍 —各职业特点及装备武器—

初期设定者必读

FIGHTER 战士



可以装备盾的角色，物理攻击绝对的强力并且可以装备拥有众多特殊效果的武器，是正统主角的参考职业。



推荐使用武器

ブラッドソード
AT +20、邪 +10/特殊效果：敌人伤害并且HP 1/8 回复

デュランダル
AT +80/特殊效果：攻击时 25%的确率必杀效果出现

アンスウェラー
AT +60、暗 +20/特殊效果：随机消费15MP，增加 60AT

マルスブレード
AT +77、WRS +15、火：光：圣 +15/特殊效果：HP 1/4 以下必杀发动

クリスタルセイバー
AT +77、WRS +40、特殊效果：攻击时25%确率必杀发动

PRIEST 僧侣



战斗力不算很高，但是善于使用回复系魔法，在战斗中是必须登场的角色，己方的 HP 回复的工作基本上全都要交给他们。



推荐使用武器

デビルメイス
AT +55、邪 +24/特殊效果：敌伤害同时对手 MP 吸收

ウイッツュハンマー
AT +65/特殊效果：HP 1/4 以下时 AT +40(随机)

ガブリエル
AT +62、光：圣 +20/特殊效果：魔法使用时魔法攻击力及魔法防御力 50%上升

トールハマー
AT +95/特殊效果：攻击时随机 AT +40，当 MP 消耗 8 时 AT +20

クリテイカルメイス
AT +41、WSP +14/特殊效果：AT +20 并且 5%的确率即死

THIEF 盗贼



所有角色中素早最高的职业，最大的特点是在战斗中可以依靠其优良的速度去与敌人的魔法师相周旋，并且给他们以极大的伤害。



推荐使用武器

ブラッドダーク
AT +42、特殊效果：CRT +4、敌伤害的同时己方 HP 1/8 回复

デスシックル
AT +20、邪 +15/特殊效果：CRT +4、HP 6 消费，AT +60 并且 8%即死

ファブニール
AT +92、邪 +20/特殊效果：CRT +4、攻击时 MP 16 消费、8%确率石化

スローイングナイフ
AT +34/特殊效果：MP 8 消费时必杀技发动(随机)

アサシンダガー
AT +57、暗：邪 +15/特殊效果：攻击时8%确率即死

WIZARD 巫师



拥有着多彩的攻击魔法并且魔法的攻击力非常大，如果说善加利用可以掌握每次战斗的主导权，是己方队伍中不可缺少的角色。



推荐使用武器

メテオスタッフ
AT +40：MAT +8/特殊效果：使用魔法时魔法攻击力 +40

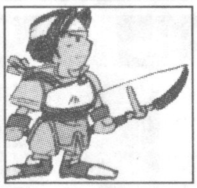
エンシエントスタッフ
AT +82、POW +64、MAT +30、MDF +18、MSP：MRS +12/特殊效果：魔法攻击力 +30

バハムート
AT +92、INT +40、POW +35、MIN：MSP：MRS +30：CON +25：STR：MAT：MDF +20、AGL +15、MDF：MRS +10：WSP +5：LUK +1/特殊效果：攻击时特定魔法发动(随机)

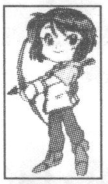
アポリオンスタッフ
AT +121、MAT +82、WDF：WSP：WRS -20、MSP：MRS -12：MDF -10、圣 +25/特殊效果：无

ソーサラスワンド
AT +1、WDF -35、WSP -30、WRS -20/特殊效果：发动时间 1/4 减少，MP 消费 1/2

HUNTER 猎人



弓箭手也可以说是己方队伍中战斗时最为有用的角色，因为他的远距离战可以牵制敌人的强力角色，而且连续弓箭的杀伤力也很大。



推荐使用武器

ライトアロー
AT +58、光 +14/特殊效果：MP 10 消费后必杀技发动

アルテミス
AT +86、光：地 +16、圣 +12/特殊效果：MP 8 消费，AT +30

ラレイエアロー
AT +92、POW +20、邪 +22、暗 +18/特殊效果：攻击时 MP 12 消费，15%的机率石化

パラライズアロー
AT +48、特殊效果：攻击时必杀确率 16%上升

エレメンタルガンナー
AT +51、火：水：地：风 +4/特殊效果：攻击时 10%的确率 4 属性魔法发动

ELF 妖精



接近战得意并且会使用魔法，虽然攻击力不如战士，魔法水平不如巫师，但是也可作为一个万能选手，他可填补任何位置。



推荐使用武器

ポイズンレイピア
AT +26、WSP +16/特殊效果：攻击时10%确率中毒

カオスレイピア
AT +76、暗 +20/特殊效果：攻击时12.5%的确率混乱

ガリアンソード
AT +95、特殊效果：攻击时 10%的确率必杀技发动

ディアボロスレイピア
AT +4、暗 +14、邪 +35/特殊效果：击倒敌方数上升一定量后 AT 上升

ソードオブナイトメア
AT +47、STR +3、MIN +5、暗 +24/特殊效果：攻击时 10%的确率混乱

DWARF 矮人



所有的职业中攻击力最高的，每一次攻击的伤害都十分惊人，如果使用一定要加以保护，以免被对方强力魔法击中。



推荐使用武器

ポイズンアクス
AT +52、地 +8/特殊攻击：攻击时 20%确率中毒

ベルセルク
AT +110、暗 +25/特殊效果：攻击时 25%的确率必杀技发动并 HP 1/2 以下狂人化

グルヴェイグ
AT +146、地 +25/特殊效果：MP 8 消费时 20%的确率石化

アークフォース
AT +38、STR +4、CON +2/特殊效果：MP 8 消费时必杀技发动

イフリートスラッシュ
AT +78、INT +4、火 +2/特殊效果：攻击时火属性魔法直接发动

FAIRY 精灵



可以进行状态变化魔法的角色，其辅助魔法的水平可以说是很高，但是在物理战斗的时候却有着很低的攻击力和防御力，这点需要大家注意。



推荐使用武器

ヒールロッド
AT +42、圣 +12/特殊效果：HP 1/2 以下HP 自动恢复

ドレインロッド
AT +40、邪 +18/特殊效果：攻击的同时1/8MP 吸收

イシュタルロッド
AT +62、MAT +15、WFD：WSP +14、MFD +13、WRS +12、MSP +11、MRS +10/特殊效果：对特定敌人 AT +40

ラグナロク
AT +34、光：暗：圣：邪 +20/特殊效果：LV256 以上攻击时 2%确率究极必杀发动

フェロセンロッド
AT +35、邪 +13/特殊效果：攻击时 8%确率必杀技发动

攻略介绍 所有场所简介

这是游戏中所有场所的介绍，玩家将会在这 8 个场所中完成这个游戏，在自由度极高的本作里，玩家可以任意地选择冒险的地点以及方式，所以在本次的攻略中我们将不会详细介绍每一个场所的具体攻略方式，只在几个要点上进行一些提示，真正的冒险工作要交给玩家自己去完成，祝大家好运！



●必要的敌人●

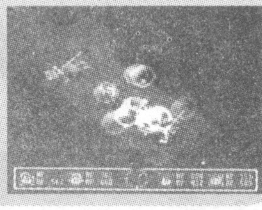
在此栏中出现的敌人是带有优秀装备的敌人，大家一定要多消灭它们。

游戏攻略者必读

さまよえる幽灵船

推荐等级:50 所要时间:3 时间

拥有许多的幽灵系敌人，在此幽灵船中可以说神圣魔法最为有效，在此可以说是大家提升等级的一个好地点，角色们在此战斗，不过一定要注意各个职业的特点。另外在探索途中会遇到幽灵船长的攻击，不过当其出现应该逃走，这一点大家不必要担心。



●必要的敌人●

マーメイド、HP84/ブラッドシャドウ、HP90/イビルストーカー、HP87

おじいさんの古时计

推荐等级:90 所要时间:2 时间

敌方等级相对较低的地点，不过也有许多强力的角色出现，在此作为初心者的玩家就一定要小心了。对于这里的攻略方法玩家一定要注意，初接触本作的朋友可以去宿屋中进行情报收集，之后才能通过。另外在此后半的雪山上，注意敌人的围攻。



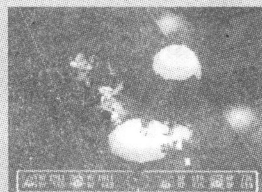
●必要的敌人●

パンプキンヘッド、HP150/スピリットボール、HP69/フロストヒポグリフ、HP70

消えた爱娘

推荐等级:90 所要时间:2 时间

接受了贵族的委托去寻找失踪的女儿，在委托人那里收集各种各样的情报，并且要在屋中先进行探索，之后正式展开寻找任务。在进行到后半段时，会在下水道中出现许多带有毒效果攻击的敌人，在此一定要注意这一点，如果没带够毒消道具可不行。



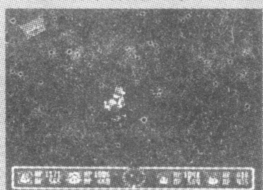
●必要的敌人●

イエロースライム、HP125/ジャイアントセンチピード、HP51

黑龙の岛

推荐等级:150 所要时间:1 时间

有许多龙的岛，在此有着强力的物理以及魔法攻防，玩家的等级一定要升到足够水平才能闯一闯。此地的场所会有最强的黑龙出现，与其交手可以说是一场恶梦。另外在中盘时，于峡谷边侧前进时，小心被突然出现的敌人撞到了谷底去。



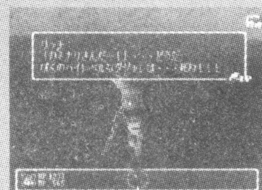
●必要的敌人●

ワイバーン、HP700/サラマンダー、HP190/フレアサラマンダー、HP240

不幸の手纸

推荐等级:??? 所要时间:1 时间

接受挑战书后就要展开战斗，一对一的对决开始后一定要将全部敌人(约 20 体)消灭，因此如果回复能力不够的话，加血道具是必须要准备充足的。另外在此推荐等级是不定的，因为此任务的随机性很大，因此推荐等级是不定的，说不定大家在初盘就可以完成。



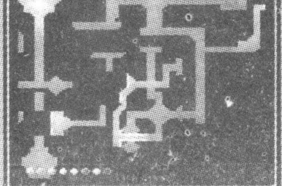
●必要的敌人●

ケイブベヒーモス、HP1260/レッドドラゴン、HP8000/イフリート、HP2400

污された祭坛

推荐等级:80 所要时间:3 时间

接受神父的委托 治退教会中的恶魔



接受了神父的委托，在教会里把那里的恶魔全部消灭，游戏的序盘是会在教会中进行，因为不停的战斗体力逐渐的下降，随后出现的大迷宫将会是玩家中盘战斗的主要场所，在此如有不慎会使体力大幅度下减，所以谨慎是大家的第一作战方针。



游戏进入到中后盘，在此体力恢复的魔法将变成最为重要，保存己方队员的现有体力是能否完成本次任务的关键，当然如果携带的体力恢复道具够多的话可以顺利通过。

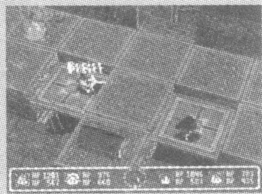
●必要的敌人●

ハーピー、HP123/マーブルガーゴイル、HP121/プラチナナイト、HP350/ヘルハーピー、HP180/レイス、HP105/スケルトン、HP101/イビルボール、HP200/ダークメイジ、HP215

浮游岛

推荐等级:100　所要时间:3 时间

浮游岛分为两个部分，首先在浮游岛表面的森林中进行探索，之后要进入岛中魔导文明时期的建筑物中，在此会十分危险，可以说是本作八个部分中最具有紧张感的地点。关于本部分中，必要敌人所携带的特殊道具非常有用，尽量去取得。





●必要的敌人●

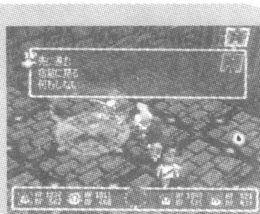
デスビー、HP100/クラウドジャイアント、HP500/ミッドナイトパキン、HP400/キマイラ、HP310/アークメイジ、HP200/ハードボーン、HP426/ワイバーン、HP700

アングラの迷宫

推荐等级:???　所要时间:?时间

是“不幸の手纸”那一部分的最终迷宫，是对于本作掌握程度的“上级者”才能进入的地点，根据随机的变化，每次迷宫中的构造都会有很大的差别，因此每次进入都有全新的感觉，在此大家将面对强劲的敌人，如果没有信心，那么多提升等级吧!





●必要的敌人●

ウィルオーウィスプ、HP50/リビングアーマー、HP131/ブラックリザード、HP159/クリスタルガーゴイル、HP151/ケイブシザー、HP88/アークメイジ、HP320/メタルボール、HP200

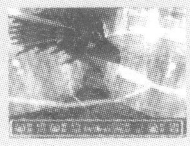
新加入的两点要素

本次作品有了新的要素加入，以下将会介绍这两个新的系统，熟悉利用会对大家在攻略本作时有很大的帮助。

POINT 1 通过职业的组合会出现辅助魔法与攻击魔法组合攻击的方式，要多做测试。



POINT 2 本次可以说加入了类似于一对一单独作战的系统，获胜后可以取得道具。



新 追加武器 追加防具 追加道具

因为是接续了上回的冒险，所以前作中的所有武器、防具和道具在本作中依然存在，但本次还新制作了几种带有特殊效果的装备，在这里将其完全公开。不过下表中的这些装备获得起来的确很难，有的要在敌人的身上才能获得。

SWORD ~ 剑 ~

◎クリスタルセイバー
WAT +77、WRS +40/特殊效果:25%必杀

◎グレートシャムシャー
WAT +64/特殊效果:多种职业装备可能

◎グレートソード
WAT +64/特殊效果:目前不明

◎スピニングランサー
STR +16、AGL -10、WAT +75/特殊效果:多种职业装备可能

◎マルスブレード
WAT +77、WRS +15/特殊效果:必杀技发动

◎ライトサーベル
WAT +71、WRS +40/特殊效果:多种职业装备可能

MACE ~ メイス ~

◎クリティカルメイス
CRT +20、WAT +41、WSP +14/特殊效果:5%即死

◎ストレッジハンマー
CRT +30、WAT +76/特殊效果:目前不明

DAGGER ~ 短剑 ~

◎アサシンダガー
CRT +30、WAT +57/特殊效果:8%即死

◎スローイングナイフ
WAT +34/特殊效果:MP8 消费必杀技发动

◎ダガーオブザグローリー
LUK +35、WAT +23/特殊效果:经验值 4 倍

STAFF ~ 杖 ~

◎ソーサラーズワンド
WAT +1、WDF -35、WSP -30、WRS -20/特殊效果:MP 消费 1/2

◎タイタンスタッフ
WAT +64、WRS +14/特殊效果:必杀技发动

ARROW ~ 弓矢 ~

◎エレメンタルガンナー
WAT +50/特殊效果:10%四属性魔法发动

◎パラライズアロー
WAT +48/特殊效果:16%麻辟

S・SWORD ~ 小剑 ~

◎ソードオブナイトメア
STR +3、MIN +5、WAT +47/特殊效果:10%混乱

◎テイアボロスレイピア
WAT +4/特殊效果:攻击力上升

AXE ~ 斧 ~

◎アークフォース
STR +4、CON +2、WAT +38/特殊效果:25%必杀技发动

◎イフリートスラッシュ
MIN +4、WAT +78/特殊效果:5%必杀技发动

ROD ~ ロッド ~

◎ナースロッド
WAT +2/特殊效果:5%必杀技发动

◎フェロモンロッド
WAT +35/特殊效果:8%必杀技发动

◎ラグナロク
WAT +34/特殊效果:2%必杀技发动

ARMOR ~ 铠 ~

◎エレメンタルリフレクター
WDF +53、WRS +8、MDF +5、MRS +8/特殊效果:魔防加倍

GUARD ~ ガード ~

◎デモンガード
WDF +36、WRS +20、MDF +35、MRS +20/特殊效果:各项能力上升

ROBE ~ ローブ ~

◎フイロソハーズローブ
WDF +41、MAT +20/特殊效果:使用魔法能力上升

ACCESSARY ~ アクセサリ ~

◎サードムーン
MAT +150/特殊效果:MP 自动恢复

◎ダイスオブフォーチユン
WDF -55、WRS +999、MDF -55、MRS +999/特殊效果:全异常无效

◎ネコミミバンド
特殊效果:敏捷度上升

◎フールズブック
特殊效果:MP 不消费

◎ミッシングパズル
INT +20、AGL +5/特殊效果:无明显效果

◎メイシャムパイプ
特殊效果:MP 自动恢复

◎レプラコーンハンド
LUK +55/特殊效果:幸运上升

ITEM ~ アイテム ~

◎キュアランプ
使用效果:全员 HP 恢复

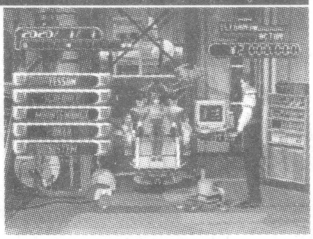
◎マジックタイマー
使用效果:必杀技发动、一定时间魔力上升

◎ライフストーン
使用效果:全员 HP 恢复(90 ~ 110)

公演21世纪

机种:PS	类型:SLG
厂商:NEC	媒体:CD－ROM

画面看法



1. 现时日期

2. 行程表概略:

表中黄色的格表示该天已预约工作、月尾的评分节目或是假期

3. 方向性计:

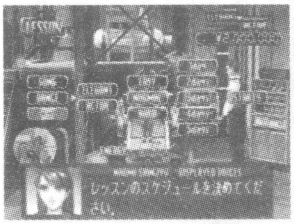
表示神崎アイ(以下简称アイ)感情的偏向性

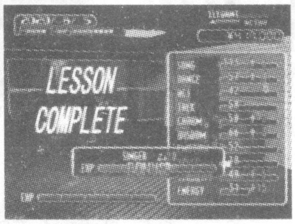
4. 现在所拥有经费:

可利用此经费为アイ购入新部件(HARD WARE)增加能力值

5. 主指令表

指令解说





1. LESSON(课程):

这是设定给神崎アイ的课程编排,当中亦会有四项有关设定。

A. 课程种类:

课程共有三类,分别是歌唱(SONG)、舞蹈(DANCE)、演技(ACT)。

B. 课程指向:

课程以活泼类(ACTIVE)或是文静类(ELEGANT)的方式任教,这是会直接影响到アイ的感情,进而影响到工作的效果,至于其效果可继续看下文。

C. 课程难度:

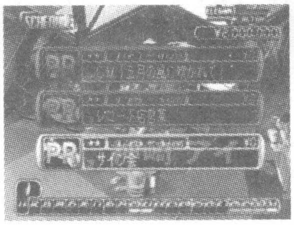
课程亦会以容易(EASY)、中等(NORMAL)及难(HARD)三个程度分级,难度越高其成功后所取得的经验值便越高;可是相反地,所消耗的能量会越高,而且失败的机会亦会越高;相对来说,上容易课程的,失败机会较低、能量消耗少、所取得的经验值亦较少。

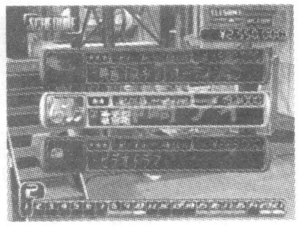
D. 课程日数:

玩者可给アイ上课的日数由一天至五天不等,玩者可随意设定上课日数,当然玩者亦应看清楚アイ的体力及安定性而作出改变。**注:**如果アイ在五天的课程中全部取得成功的话,便会有额外的BONUS经验值。

2. SCHEDULE(行程表):

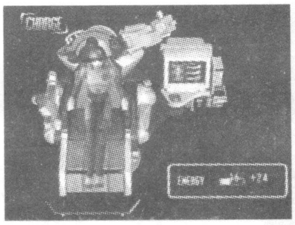
查看或设定アイ将来两星期中的工作,而每项工作均有它的特性、种类、类型、工作日、方向性及收入,至于工作的详细项目,可参看后面的附录。

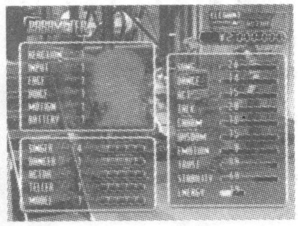




3. MAINTANCE(维修):

主要用来查看アイ的能力值,其中细分为四个指令。





A. 能力表(PARAMETER):

查看アイ的能力值,现在所使用的部件(硬件)及主能力值的级数。

B. 更新部件(HARD CHANGE):

可为アイ更换不同的部件,不同的部件会影响课程及能力值的效果。

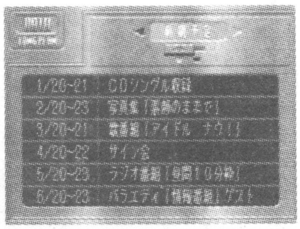
C. 修理(REPAIR):

这个指令主要用于回复全部安定性(STABILITY),而实行这指令需要消耗一天的时间。

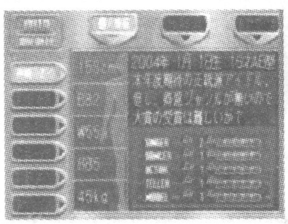
D. 充电(CHARGE):

用于回复全数能量(ENERGY),而实行这指令需要消耗一天的时间。

4. DATA(数据):



查看各对手偶像(包括神崎アイ)的个人资料、最近的工作、工作记录、偶像RANKING及神崎アイ的艺能公司对アイ的长远策略。



5. SYSTEM(系统):

用于SAVE、LOAD及退出游戏。

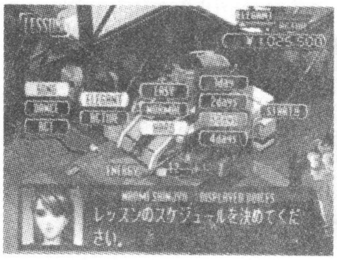
攻略技巧——踏上人气偶像的路

1. 方向与目标要一致且配合

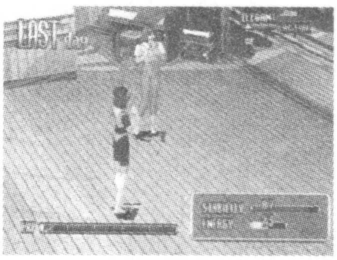


游戏开始后，アイ的经理人（即玩者）便得尽快决定アイ以后发展的方向性（亦可说是アイ性格以后的发展），而性格、课程及工作方面可分为活泼类“ACTIVE”及文静类“ELEGANT”，而这个方针是其中一个影响到工作是否成功的因素，当然工作是否成功也在于玩者给她安排工作的方向性及能力值来决定。

2. 由浅入深，效果才得显著



基本上，无论学习任何事，均会由浅入深，而本游戏亦不例外，在决定练习方式时，亦适且由浅入深，当浅的方面能适应后，才将难度加深，这样的学习效果才能进步神速；相反，如果一下子便给她高难度的课程，不但令她不能吸收，更有可能出现反效果，费时失事。



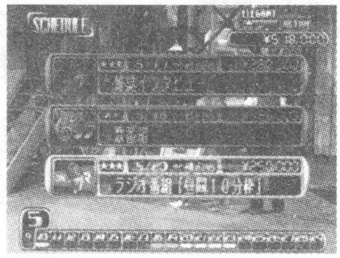
除学习以外，工作亦是以这个方针去选择，至于工作的难度，是会不断地调整的，难度会由“★”至“★★★”不等，这个工作难度的评分是会由アイ所属的艺能制作公司的社长（新城奈绪美），看过アイ的能力值后而算出的。

3. 工作适宜与方向性配合



正如上文说到アイ的性格，是会由玩者所给她的课程而改变的，而工作的方向性亦是以活泼类“ACTIVE”及文静类“ELEGANT”分别的，比如：アイ的性格是极偏向文静类，给她一些比较活泼类的工作时，其工作的成功（成绩）便会出现不太好的效果；相反来说，玩者若给她一些属文静类的工作时，不但会事倍功半，有时也会出现出人意料的效果（本人曾出现过一天的工作成功率是达到总数的70%以上）。

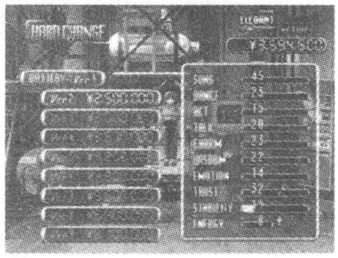
4. 信誉与金钱，由你去取舍



如果玩者会先看看下面附录的话，便会发觉到有些工作会得到特别多的收入，如果当时玩者的储备不足的话，又想去购入一些新的硬体（HARD WARE）来增强アイ的性能及能力，那该怎做才好呢？让她勉强地做该份工作，让她失败，之后就算是失败，她也只得原金额的50%，也可了得相当的金额，为アイ购入新硬体（HARD WARE）增强性能；可是相对的，当工作失败一次，アイ的稳定性及对经理人（玩者）的信心会下降，降得过多的话，有时还会不愿意去上课。究竟经理人是要为了钱增强其能力而忽略アイ的信任、或者是为了信任而忽略钱来增强能力、又或者是两方都要取得而作出平均预算呢？这该由玩者自行判断了。



5. 能力值与新型硬件的关系



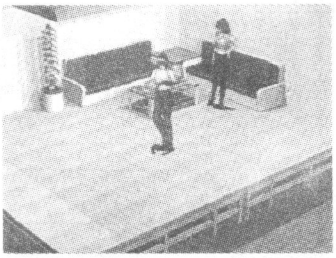
刚才在第4点中提过“玩者可利用金额为アイ购入新硬体（HARD WARE）增强性能”（反正アイ也是机械人一名），玩者可购入的硬件共有6种类，而每一种硬件也会再分7个版本（VERSION），有VER. 2－8，每一个不同的版本所加的能力幅度，甚至是增加的能力值也会有不同，VER. 2是比较低级的，VER. 8是最高级的，当然越高版本的硬件价钱是会越贵的，而且有时会令玩者觉得贵得不合理；但有时为了令アイ成为出名偶像，也不得不多破费一些。下面我们便来看看各硬件与能力值增加的关系。





硬件	影响能力值
反应(REACTION)	演技力、魅力、贤淑性
感受(INPUT)	歌唱力、舞蹈力、演技力、贤淑性
面孔(FACE)	演技力、魅力、贤淑性
声线(VICE)	歌唱力、说话力、贤淑性
动感(MOTION)	歌唱力、舞蹈力、魅力
电池(BATERY)	能量

各能力对应的英文



歌唱力 = SONG
舞蹈力 = DANCE
演技力 = ACT
说话力 = TALK
魅力 = CHARM
贤淑性 = WISDOM
能量 = ENERGY

6. 体力与安定性是胜负主因



与大部分育成游戏一样，每做任何事时，均会消耗一定的体力，当能量值（ENERGY）到0时，アイ便会因没能量而什么事也做不到，只要用一天将充电便可回复，虽然说来好像没多大影响，事实上，如果アイ在工作时没能量或是出现故障，就算是工作成绩理想也取不到任何工钱的，这点是要绝对留意的；所以，在编排工作或课程前要好好的计算出会用去的能量。

另外，有一个影响到工作及课程成绩的，就是アイ的安定性（STABILITY），这个数值一开始时便已是最高数值，是会随着训练及做工作时而递减，当到达一定水平后（0－15时），便会发觉アイ做事或上课时出现不稳定的状态，这时便要给她用一天的时间做内修理。

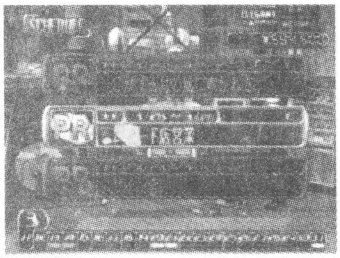
最后，当使用充电（CHARGE）指令时，会将能量加至最大值；同样使用修理（REPAIR）指令时，便会将安定性数值回复到100。

●安定性与体力关系表●

指令状态	安定性	能量
容易课程	－1	－2
普通课程	－1	－3
难度课程	－1	－4
课程失败	－6	与成功时同样
工作	－1	－5

7. 偶像是多类型工作的能手

讲到アイ是偶像，当然是不会专做同一种的工作，是需要向多方面发展，所以玩者该让アイ做些不同类型的工作，无论是歌手、演员、模特儿等……让能力值平均地发展，并且尽力让アイ在偶像排名榜中占有一席位，这才能令アイ成为人气偶像迈进一步。



8. 周日的沟通法也极为重要

每相隔一段日子，制作公司便会让アイ放假，与经理人一起出外互相沟通（这是日本艺能界常有的事），在这段期间中，经理人（指玩者）需要向アイ提出话题（指话题选择项）及回应选择，这个玩者所选的项目，是会与アイ对经理人的信心（TRUST）及感情（EMOTION）而作出变化的，只要不是选太过分的回应的话，其信心及感情是会上升一定数值的，至于是否只是上升其中一种或是两种都有上升，就得看其玩者的选择了。





出场人物介绍

神崎アイ：实质上，她是一位属2020才实际出厂的机械人，现在只是作试验出场，基本上没有感情，要透过与其他人交流才能成长，现在她的处女单曲"五月の风に吹かれて"正发售中。而她亦是玩者负责培育成偶像的人。

井上美保：是由BAND中出身的歌手，是属于ROCK系，歌唱能力亦较好，一开始便有LEVEL5；基本上她对アイ存好意，而且有时也会提供建议，性格有少许胜过男孩的气概。

坂井ゆう子：头脑灵活是她的优点，特别在一些主要用口及娱乐节目更是表现比较出色，与アイ的关系尚算不错，可说是一对朋友。

秋原亮子：曾被喻为天材小演员的她，是属清纯派的演员，演技力有一定水准，性格比较稳重，有时也会与アイ一起于DRAMA中出场，不太喜欢说话。

泽田ゆり：她有着颇为骄人的声线及美丽的外形，性格比较开放，心直口快，这当然有时令她向アイ说出一些不太礼貌的言语。

真木ちさ：虽然性格仍是比较孩子气，可是在舞蹈方面则比其他人出色，这当然也是依靠超卓的运动神经；另外虽然她感情的起伏比较大，但实际上她内心是比较率直且活泼开朗的，与アイ的关系十分好，有时更会一起出去购物游玩。

附 1:2020 年固定工作出现表

日期	所需日数	工作名称	类型	媒介	工作方向	最少收入
1月8日	2日	彩页写真摄影	写真(MODEL)	杂志	不固定	110000
1月11日	4日	录影带剧集	话剧(ACTOR)	录影带	活泼类	110000
1月12日	4日	娱乐节目	谈话(TELLER)	电视台	文静类	110000
1月13日	2日	彩页写真摄影	写真(MODEL)	杂志	活泼类	110000
1月14日	4日	电视剧	话剧(ACTOR)	电视台	文静类	110000
1月15日	3日	签名会	推销(MODEL)	表演会	活泼类	0
1月16日	4日	电台节目	谈话(TELLER)	电台	文静类	110000
1月17日	2日	杂志访问	谈话(TELLER)	杂志	活泼类	110000
1月20日	2日	CD SINGAL 收录	歌唱(SINGER)	CD	不固定	1100000(必要工作)
2月1日	7日	电影《スキ!》(喜欢你!)演员挑选	话剧(ACTOR)	电影	活泼类	2005000
2月20日	4日	写真集《素颜のままで》(保持清纯)摄影	写真(MODEL)	书本	文静类	1500000(必要工作)
3月1日	7日	电影《カナリア》(加纳娜亚)演员挑选	话剧(ACTOR)	电影	文静类	2005000
3月12日	4日	写真集《MIAOW》摄影	写真(MODEL)	书本	活泼类	2315000
3月12日	4日	写真集《ミックスジュース》(MIX JUICE)摄影	写真(MODEL)	书本	文静类	2315000
3月20日	2日	歌唱节目《アイドル　ナウ!》(IDOL NOW!)	歌唱(SINGER)	电视台	不固定	150000(必要工作)
4月1日	7日	电影《スキヤキ》(大火锅)演员挑选	话剧(ACTOR)	电影	活泼类	2678000
4月11日	4日	广告《お果子》(糖果)演员挑选	广告(MODEL)	电视台	活泼类	1389000
4月20日	3日	签名会	推销(MODEL)	表演会	活泼类	0(必要工作)
5月1日	7日	电影《ネオン》(NEON)演员挑选	话剧(ACTOR)	电影	文静类	2678000
5月16日	4日	广告《カップ面》(杯面)演员挑选	广告(MODEL)	电视台	活泼类	1734000
5月20日	4日	电台节目《昼间 10 分钟》(中午 10 分钟)	谈话(TELLER)	电台	不固定	250000(必要工作)
5月24日	4日	写真集《ルックス》(LOOKS)摄影	写真(MODEL)	书本	活泼类	2893000
5月24日	4日	写真集《ジエラシー》(JELLECY)摄影	写真(MODEL)	书本	文静类	2893000
6月1日	7日	电影《乡子》演员挑选	话剧(ACTOR)	电影	文静类	3347000
6月20日	4日	娱乐情报节目嘉宾	谈话(TELLER)	电视台	活泼类	250000(必要工作)
6月25日	4日	广告《英会话》(英语会话学校)演员挑选	广告(MODEL)	电视台	文静类	2197000
7月1日	7日	电影《じろー》(望著)演员挑选	话剧(ACTOR)	电影	活泼类	3347000
7月20日	4日	广告《チョコレート》演员挑选	广告(MODEL)	电视台	活泼类	3000000(必要工作)
8月1日	7日	电影《リップ》(红唇)演员挑选	话剧(ACTOR)	电影	活泼类	4017000
8月1日	4日	写真集《MERMAID》摄影	写真(MODEL)	书本	文静类	4686000
8月1日	4日	写真集《DANGER》摄影	写真(MODEL)	书本	活泼类	4686000
8月4日	4日	广告《风邪药》演员挑选	广告(MODEL)	电视台	文静类	2661000
8月11日	4日	娱乐节目《アイドル水泳大会》(偶像游泳大会)	谈话(TELLER)	电视台	活泼类	404000
8月20日	4日	CD 大碟收录	歌唱(SINGER)	CD	不固定	1500000(必要工作)
9月1日	7日	电影《东京》演员挑选	话剧(ACTOR)	电影	活泼类	4017000
9月12日	4日	广告《ジユース》(果汁)演员挑选	广告(MODEL)	电视台	活泼类	3471000
9月20日	4日	剧集《昼间 5 分钟》(中午 5 分钟)	话剧(ACTOR)	电视台	不固定	310000(必要工作)
10月1日	7日	电影《SOUL》演员挑选	话剧(ACTOR)	电影	活泼类	4686000
10月20日	4日	首场演唱会	歌唱(SINGER)	表演会	不固定	1500000(必要工作)
11月1日	7日	电影《シネマ》(剧院)演员挑选	话剧(ACTOR)	电影	活泼类	5359000
11月4日	4日	写真集《DRAMATIC》摄影	写真(MODEL)	书本	文静类	5787000
11月4日	4日	写真集《KIDS》摄影	写真(MODEL)	书本	活泼类	5787000
11月16日	4日	广告《リンス》(护发素)演员挑选	广告(MODEL)	电视台	文静类	4049000
11月20日	2日	音乐节目《M－NIGHT》	歌唱(SINGER)	电视台	不固定	510000(必要工作)
12月1日	7日	电影《赤坂当上》演员挑选	话剧(ACTOR)	电影	文静类	6029000
12月20日	4日	娱乐情报节目嘉宾	谈话(TELLER)	电视台	活泼类	250000(必要工作)

附 2:2020 年非固定工作出现表 (注:以下所有工作的工作方向均是不固定)

工作类型	出现日期	所需日数	类型	媒介	最少收入
娱乐节目	2、12、22	4日	谈话(TELLER)	电视台	124000、114000、125000
彩页写真摄影	3、13、23	2日	写真集(MODEL)	杂志	119000、108000、109000
电视剧	4、14、24	4日	话剧(ACTOR)	电视台	114000
演唱会	5、15、25	4日	歌唱(SINGER)	表演会	114000
电台节目	6、16	4日	谈话(TELLER)	电台	114000
清谈节目	7、27	3日	谈话(TELLER)	表演会	109000
音乐节目	8、18	2日	歌唱(SINGER)	电视台	124000、104000
录影带剧集	11	4日	话剧(ACTOR)	录影带	114000
杂志访问	17	2日	谈话(TELLER)	杂志	109000
CD 广告《STEEL DREAM》	月尾	4日	推销(MODEL)	电视台	0(方向性:活泼类)
CD 广告《五月の风に吹かれて》	月尾	4日	推销(MODEL)	电视台	0(方向性:文静类)
签名会	月尾	3日	推销(MODEL)	表演会	0(方向性不固定)
唱片店营业	月尾	3日	推销(MODEL)	CD	0(方向性不固定)

街头霸王 ZERO3

机种:PS 类型:对战 ACT 厂商:CAPCOM 媒体:CD-ROM

基本系统&出招大公开

投技

本作投技（包括空中投）的指令改变了，不再是“近敌时←或→+中P/中K/大P/大K”，而是“→+PP/KK”。这虽然使很多玩者要重新适应，但此举却可减低在近身战时出现“误投”的情况。另外，由于本作新增了“投技失败动作”，即若在使出投技时，对手不在投掷范围以内(包括空中投)，使出投技的人物便会有一下投技落空的动作出现。这样便会给对方造成一个反击的机会。故此，大家在使出投技前一定要“三思而后行”啊!

受身

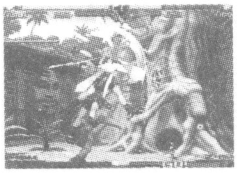
虽然在以前都有“受身”这个系统，但本作却仔细地分为“空中受身”（在空中被对手轰飞时按PP）及“地上受身”（在地上被对手轰飞时按KK)，其中“空中受身”是本作新增的系统。“地上受身”除了可避免倒地后让对手有时间组织第2轮攻势外，更可在着地时立即反击，取回主导权。至于“空中受身”，是一种很有用的系统（但被某些攻击击中后是无足够时间能使出“空中受身”的，切记)，因如在空中被对手击中时若不使出“空中受身”，对手仍可向半空中的玩者攻击（例：玩者在空中被升龙拳击中→没有使用“空中受身”→对手再使出升龙拳可击中空中的玩者)；如在这情况下使用“空中受身”的话，玩者除了可立即使出空中挡格，避免被对手再追打外，更可在这时反击(“空中受身”后按P或K)。

反击

由“街头霸王 ZERO”开始存在的系统，作用是在被对手狂攻时用以迫开对手。本作除了指令改变了（挡格时→+小P+小K/中P+中K/大P+大K)，其意义亦有少许不同。因为除了可迫开对手以外，更可避免被对手 GUARD CRUSH，是一招“救命招”。但要留意的是，在使出时，除了会扣去一个 LEVEL 的超必杀技能源外，“挡格能源棒”（体力棒下方的棒，末端有“GUARD”字样的能源棒)的最大限会减少一格，所以非到不得以时不要乱用啊!

GUARD CRUSH

本作新增的系统。若玩者一直挡对手的攻击，那么在体力棒下方，末端有’GUARD”字样的能源棒便会一直减少，



当减至快要没有时，棒上便会出现“DANGER”字样，如玩者在这时仍继续挡格，便会出现“GUARD CRUSH”，即玩者会出现一瞬间（但足够时间让对手使出超必杀技……）的不能防御状态，让对手可大肆攻击。所以大家一定要记着：不要只顾一味死守啊。

超必杀技

自“超级街头霸王 II X”开始出现的招式，是一招足够让玩者’一招返本”的招式。虽然攻击力大，但玩者一定要有最少一个 LEVEL 的超必杀技能源才能使出。玩者只要使出必杀技，以拳脚招击中对手，或拳脚招被对手挡格便能储到超必杀技能源。顺带一提，“V-ism”是没有超必杀技的，而“X-ism”中只得一招及一个 LEVEL 的超必杀技(但攻击力却可媲美“Z-ism”中的3 LEVEL 超必杀技!)；另外，“Z-ism”的超必杀技最多可有3个 LEVEL(攻击力方面 LEVEL 1 最小,LEVEL 3 最大)。而玩者在输入超必杀技指令后，只要按下不同的力度的P或K键，便能使出不同 LEVEL 的超必杀技。例：输入真空波动拳的指令（摇杆：↓↘→↓↘→)，之后如按小P，便会使出 LEVEL 1 的真空波动波；如按中P，便会使出 LEVEL 2 的真空波动拳；如按大P，便会使出 LEVEL3 的真空波动拳。

原创必杀技

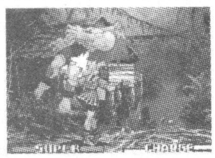
沿自“街头霸王 ZERO 2”的“招式”，概念是让玩者可自己组织自己的连招，但在本作只在“V-ism”中有原创必杀技，并且由它代替了超必杀技。本作使出原创必杀技的指令改变了（小P+小K/中 P+中K/大 P+大K，但有机会错出了“反击”……)，而性质亦



与以前有所不同。首先，本作的“使用时间”长了，若在“原创必杀技能源”全满的状态下使出，大约可维持10秒左右。而在使出后，在玩者所使用的人物背后，是会出现四个跟着“主体”行动的残像（三种使出法的分别，是在于“主体”与残像间的距离，小P+小K最近、大P+大K最远)，其中在最后方的残像是有攻击判定的。亦即是说，当“主体”在击中对手跳开后，若对手在这时想反击，是有机会被最远的残像击中的。顺带一提，是在使出原创必杀技时，玩者是可以自由移动（包括跳跃）及出招，不再像上集一样要被迫一直向前移动。

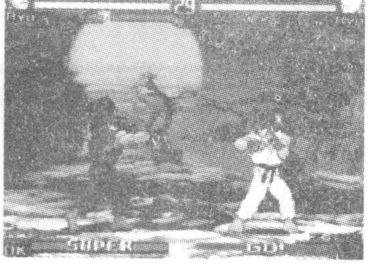
ISM SELECT

本作的新系统，可以说是这个游戏的灵魂所在。“ISM SELECT”，就是要玩者在选定人物后，从三个不同的 ISM(可以当作是三个不同的模式，分为“X-ism”、“Z-ism”及“V-ism”)选出其中一个来进行游戏。三个 ISM 都各自有其特点：“X-ism”以简单为主，各人物都只得一招及一个 LEVEL 的超必杀技及没有原创必杀技；“Z-ism”以“街头霸王 ZERO 2”作基本，各人物都有多至3个 LEVEL 及不只一招的超必杀技，但也没有原创必杀技；至于“V-ism”，则是纯靠技巧，以变化为主，各人物都没有超必杀技，但却是三个 ISM 中唯一一个拥有原创必杀技的。



三种 IMS 系统的特点介绍

X－ism 特点



以简单易用为主，而且更以“超级街头霸王ⅡX”为基本的 ISM，是一个十分适合初学者用的 ISM。既然以“超级街头霸王ⅡX”为本，所以在这个 ISM 中玩者是没有“反击”、空中挡格及挑衅动作（按 START 键）的，切记！虽然超必杀技只得一招及一个 LEVEL，但其攻击力却可媲美“Z－ism”中的 3 LEVEL 超必杀技！而且人物的动作稍快，加上容许使出连招的时间较其他的 ISM 为长，所以玩者有可能会发现到一些只能在“X－ism”中使用的连招哩！另外，有些人物在“X－ism””中的必杀技是会与“Z－ism”及“V－ism”有所不同的。

原创必杀技

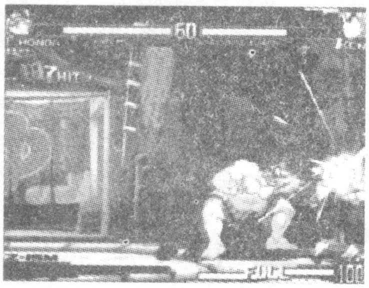
没有原创必杀技，以简单易用，适合初玩者为重点，是一个以“超级街头霸王ⅡX”为基础的 ISM。

超必杀技

既然以“超级街头霸王ⅡX”为基本，那就一定不能没有自那时起便出现的足够让玩者“一发逆转”的超必杀技！虽然每名人物都只有一招超必杀技，而且玩者一定要储满超必杀技能源（可在使出必杀技、以拳脚招击中对手，或拳脚招被对手挡格便能储到）才能使出，但其攻击力却可媲美“Z－ism”中的 3 LEVEL 超必杀技，可以给对手造成极大的伤害。

这个 ISM 除了简单外，亦与“超级街头霸王ⅡX”的系统大致相同。所以如果玩者熟悉“超级街头霸王ⅡX”又或没有玩过“街头霸王 ZERO”系列游戏的话，“X－ism”将是一个不错的选择。

Z－ism 特点



与 X－ism 一样，都是没有原创必杀技的 ISM，而超必杀技方面比 X－ism 有更多变化（LEVEL 及招式），是一个以“街头霸王 ZERO 2”为基本的 ISM，如果你是适应“ZERO”系列的玩者则一定要选择这一 ISM。

原创必杀技

没有原创必杀技，以超必杀技为重点（?），是以“街头霸王 ZERO 2”为基础的 ISM。

超必杀技

虽然没有原创必杀技，但超必杀技这一招自“超级街头霸王ⅡX”开始出现足够让玩者“一发逆转”的招式是其魅力所在。与“X－ism”的超必杀技不同之外，是最多可有 3 个 LEVEL 的超必杀技（但“X－ism”的超必杀技攻击力比较大），而且“X－ism”每名人物都只有一招超必杀技。3 个 LEVEL 的超必杀技之分别，在于其攻击力（LEVEL1 最小、LEVEL3 最大）、HIT 数（通常 LEVEL3 的 HIT 数最多，LEVEL1 的 HIT 数最少）。当然，玩者一定要储够超必杀技能源）才能使出超必杀技。而今集的超必杀技与以前的最大不同便是不以按下多少个 P 键或 K 键（1 个 P 或 K 键＝LEVEL1；2 个 P 或 K 键＝LEVEL2；3 个 P 或 K 键＝LEVEL3）来决定，而是选用不同强度的按键便能使出不同 LEVEL 的超必杀技。例：如果在输入气功掌的指令（摇杆：↓↘→↓↘→）后按小 P，会使出 LEVEL1 的气功掌；如按中 P，便会使出 LEVEL2 的气功掌；若按大 P，则是 LEVEL3 的真空波动拳。

V－ism 特点



以多变为主的 ISM，完全没有任何超必杀技，但却是三个 ISM 中唯一拥有原创必杀技，所以原创必杀技可以说是 V－ism 的重点所在。

原创必杀技

V－ism 的精髓所在，沿自“街头霸王 ZERO 2”的“招式”。其概念是让玩者可自由组织“属于自己的连招”，但在今集只得“V－ism”有原创必杀技。今集使出原创必杀技的指令改变了（小 P＋小 K/中 P＋中 K/大 P＋大 K），但有机会错出了“ZERO COUNTER”，所以要小心使出。而今集的原创必杀技的性质与以前有所不同。首先，若在“原创必杀技能源”全满的状态下使出，大约可维持 10 秒左右，明显地今集的“使用时间”长了。在使出后，玩者所使用的人物（“主体”）背后是会出现四个跟着“主体”行动的残像。三种使出法的分别，是在于“主体”与残像间的距离；小 P＋小 K 最近、大 P＋大 K 最远，其中在最后方的残像是有攻击判定的。亦即是说，玩者要在出招时已经计算着最后那个残像的攻击。顺带一提，是在使出原创必杀技时，玩者是可以自由移动（包括跃跃）及出招，不再像上集一样要被迫一直向前移动。但若在使出时被对手击中（此时无法进行防御）是会立即收招的。我们建议玩者在使用原创必杀技时要以中段技为起始招术，这样成功率较高。

超必杀技

没有任何超必杀技，玩者只可依靠原创必杀技来给予对手重大的打击或“返本”。



隆 RYU

招式名称	指令	X－ism	Z－ism	V－ism
波动拳	↓↘→＋P	○	○	○
灼热波动拳	←↙↓↘→＋P	○	○	○
升龙拳	→↓↘＋P	○	○	○
龙卷旋风脚	↓↙←＋K(空中可)	○	○	○
■真空波动拳	↓↘→↓↘→＋P	○	○	×
■真空龙卷旋风脚	↓↙←↓↙←＋K	×	○	×
■灭·升龙拳	↓↘→↓↘→＋K(LEVEL 3)	×	○	×

基本连续技

跳跃强攻击→近·强P→强波动拳/真空波动拳

波动拳(↓↘→＋P)

将两手中的“气功弹”向前推出，轻中重的分别在于“气功弹”的飞行速度及攻击力。轻的飞得最慢，而且攻击力最少。十分适合作近至中距离的牵制攻击之用。

灼热波动拳(←↙↓↘→＋P)

“发射”出一个发出红光的“气功弹”，若击中对手，对手便会惨被烧着。若在出招后的60分之3秒（大约是在出招至“气功弹”离手的时间）内击中对手，便会直击到受害者烧着倒地为止。与波动拳一样，轻中大的分别在于“气功弹”的飞行速度及攻击力。轻的飞得最慢，而且攻击力最少。

升龙拳(→↓↘＋P)

拥有无敌时间的一招对空技。若以轻或重击中对手，受害者是会被轰向正上方；而中的则会被轰向斜方。

龙卷旋风脚(↓↙←＋K)

向前方伸出一双脚，一边自转一边于低空向前进。在飞行时，可避过对手的下段攻击及某些飞行道具。轻中重的分别，在于攻击力及自转次数，还有飞行距离。若在空中使出，便会以抛物线的轨迹飞行。对手是会中几脚后才会被击飞。

真空波动拳(↓↘→↓↘→＋P)

放出由几个波动拳组成的巨大波动拳。若对手在这时以飞行道具来反击，是会先以第一HIT将其抵消，再继续向前方飞行的。所以在与对手“斗波”时使出，是上佳的选择。LEVEL的分别，在于攻击力及HIT数。即是说，若LEVEL 1的真空波动拳与LEVEL 2的真空波动拳对撼，LEVEL 1(HIT数较少)的会输。

真空龙卷旋风脚(↓↙←↓↙←＋K)

Z－ism的专用SUPER COMBO，一下原地自转的龙卷旋风脚，在自转时会将在攻击范围内（约半个至一个身位，视乎LEVEL而定)的对手扯过来。中者会弹开，但不倒地。若对手是在空中中招，则只会中1～3HIT，然后会被击飞。

灭·升龙拳(↓↘→↓↘＋K)

同样是Z－ism的专用SUPER COMBO，出招时，隆会先向前移动约两个身位，向对手使出一下肘击，然后以一下两HIT的升龙拳收招。虽然攻击力不算强，但无敌时间长是其优点。顺带一提，若出招时如被对手避过此招，隆是会在前移后收招的，所以要小心使用，免被对手有机可乘。



肯 KEN

招式名称	指令	X－ism	Z－ism	V－ism
波动拳	↓↘→＋P	○	○	○
升龙拳	→↓↘＋P	○	○	○
龙卷旋风脚	↓↙←＋K(空中可)	○	○	○
前方转身	↓↙←＋P	○	○	○
前倒	↓↙←＋START	○	○	○
■升龙裂破	↓↘→↓↘→＋P	○	○	×
■神龙拳	↓↘→↓↘→＋K(连打可)	×	○	×
■疾风迅雷脚	↓↙←↓↙←＋K	×	○	×

基本连续技

空中大P/大K→蹲下中K/蹲下大P→波动拳/龙卷旋风脚/升龙拳

波动拳(↓↘→＋P)

基本上与隆的波动拳一样，但收招速度较快。轻中重的分别在于攻击力及“气功弹”的飞行速度，以及收招时间。轻的攻击力最弱、“气功弹”的飞行速度最慢，但收招最快。对于肯来讲波动拳的作用不如隆明显，但也是牵制敌人的有效方法。

升龙拳(→↓↘＋P)

与隆一样的一招有无敌时间的对空技，攻击力及攻击范围与隆的差不多。虽然对手中招后是会被轰向远处，但被打中的一方却会被击飞到特别远的地方。轻中重的分别除了存有攻击力及“升空”高度的分别外，若对手中了大升龙拳是会惨被烧着的。除对空之外，如掌握好升龙拳的出招时间，将能有效地瓦解对手超必杀等技巧的攻击。

龙卷旋风脚(↓↙←＋K)

先使出一下膝撞，再向前方伸出一只脚，一边自转一边在低空向前移动。除了可避过对手的下段攻击外，在飞行中是可避过某些飞行道具的。与隆的不同之处，是对手在中招后是不会被轰飞及可连续击中对手。虽然对手在中招后是会仍站在原地，但肯能够比对手早一步移动。

升龙裂破(↓↘→↓↘＋P)

X－ism及Z－ism的专用的超必杀技，感觉是向对手使出2～3下（看LEVEL而定）升龙拳。LEVEL的分别，在于HIT数、攻击力及无敌时间的长短。即LEVEL1的攻击力最弱、HIT数最少，及无敌时间最短。本招可以说是肯最为实用的超必杀技，可以接续在普通招术之后以形成连续技，实战中可多加利用。

神龙拳(↓↘→↓↘＋K)

一边自转使出垂直升空的升龙拳，一边将攻击范围内（约半个至一个身位，看LEVEL而定)的对手扯过来。在使出后，只要连按P或K键，便能令攻击力、HIT数及升空速度增加。

疾风迅雷脚(↓↙←↓↙←＋K)

在“街头霸王Ⅲ”首先出现的超必杀技。出招时，肯会先踢对手几脚，再以向斜上方飞行的龙卷旋风脚攻击对手。若对手是在空中中招或挡格，肯便会在踢几脚后升空追打。



春丽 CHUN－LI

招式名称	指令	X－ism	Z－ism	V－ism
气功拳	←↙↓↘→＋P	×	○	○
气功拳	←储→＋P	○	×	×
旋圆蹴	→↘↓↙←＋K	×	○	○
SPINNING BIRD KICK	←储→＋K(空中可)	○	×	×
天升脚	↓储↑＋K	○	○	○
百裂脚	K 连打	○	○	○
■千裂脚	←储→←→＋K	○	○	×
■霸山天升脚	↙储↘↙↗＋K	×	○	×
■气功掌	↓↘→↓↘→＋P	×	○	×

基本连续技

空中大 P→蹲下中 K→气功拳/双发劲

气功拳/双发到(←↙↓↘→＋P/←储→＋P)

与波动拳一样，出招慢但收招快。可惜“气功弹”的飞行距离不算远，是飞不到版边的，所以最好是在中至近距离使出。在 **X－ism** 中此招叫做双发到，是不会放出“气功弹”，只是一下“踏前双掌打”。

旋圆蹴(↓↙←＋K)

只得 **X－ism** 没有的中段必杀技。在出招的一瞬全身无敌，但之后便会有被截击的危险。轻中大的分别，在于攻击范围及速度。轻的攻击范围最近，但速度最快。另外，无论是轻、中，还是重，此招的收招时间都很快，对手很难反击。

SPINNING BIRD KICK(←储→＋K)

X－ism 中独有的必杀技，与“超级街头霸王 II X”时一样，春丽是会先倒立，然后张开双腿，再一边自转一边向前移动，可以说是“倒立龙卷旋风脚”。虽然可避过对手的下段攻击，但出招慢是其缺点，使到此招的实用性不大。

天升脚(↓储↑＋K)

对空必杀技，轻中大的分别在于攻击力、**HIT** 数及升空高度。轻的攻击力及 **HIT** 数量少，其升空高度亦是最低的。顺带一提，若对手在版边中了千裂脚的话，是可以用此招作追打攻击的。另外，在“**X－ism**”中只能在 **REVERSE** 时才可使出。

百裂脚(连按 K)

高速连踢。当玩者一不连按 **K** 键便会立即收招。然而，因其攻击力弱，所以就算对手中招，也无法造成大的伤害。

千裂脚(←储→←→＋K)

踏前踢出 **1～3** 脚（看 **LEVEL** 而定），再以 **4 HIT** 的百裂脚收招。虽然出招快，但若遭对手挡格，是很易被对手反击的。

霸山天升脚(↙储↘↙↗＋K)

天升脚的强化版，但因为攻击范围不大，所以最好是用在对空或连续技中使用。另外，若对手在版边中了千裂脚的话，是可以立即以此招作追打的。

气功掌(↓↘→↓↘→＋P)

推出双手，在前方产生一个巨大的“气功球”，攻击力不算大，但若用以对空则是上佳之选。



萨加特 SAGAT

招式名称	指令	X－ism	Z－ism	V－ism
TIGER SHOT	↓↘→＋P	○	○	○
GROUND TIGER SHOT	↓↘→＋K	○	○	○
TIGER CRUSH	↓→↗＋K	○	×	×
TIGER CRUSH	→↓↘＋K	×	○	○
TIGER BLOW	→↓↘＋P	×	○	○
TIGER UPPER CUT	→↓↘＋P	○	×	×
■TIGER GENOCIDE	↓↘→↓↘＋K	○	○	×
■TIGER CANNON	↓↘→↓↘→＋P	×	○	×
■TIGER RAID	↓↙←↓↙←＋K	×	○	×
■ANGRY CHARGE	↓↘→＋START	×	○	×

基本连续技

空中大 K→蹲下中 P→GROUNG GIGER SHOT/TIGER CRUSH

TIGER SHOT(↓↘→＋P)

与波动拳的原理一样，但由于 **SAGAT** 本身“高大威猛”，所以对手只要蹲下便能避过此招，所以千万不要在近距离使出。

GROUND TIGER SHOT(↓↘→＋K)

蹲下使出的 **TIGER SHOT**，实用性较高。可惜的是，只能在蹲下中 **P** 之后使出才能成为连续技。轻中重的分别，与 **TIGER SHOT** 一样。

TIGER CRUSH(→↓↘＋K/↓↘→↗＋K)

萨加特的其中一招对空技，一下向斜上方跳起的膝撞。虽然对手不能在空中挡格，但此招却没有无敌时间。另外，由于此招的打点高，所以是打不到蹲下的对手的。但若玩者能够活用此招的“前移特性”，是可以作为移动技来拉近双方的距离的。另外，在 **X－ism** 中此招的指令改为↓↘→↗＋K，所以很易会错出了 **GROUND TIGER SHOT(↓↘→＋K)**，要注意。

TIGER BLOW/TIGER UPPER CUT(→↓↘＋P)

萨加特的升龙拳。**TIGER BLOW** 及 **TIGER UPPER CUT** 的分别，只不过是 **HIT** 数的多少及动作，其余的大致相同。留意的是，在萨加特双脚未离地之前，对手是不能于空中挡格的。

TIGER GENOCIDE(↓↘→↓↘＋K)

若以 **LEVEL 3** 使出，萨加特在使出 **TIGER CRUSH** 之后是会连升两次。受害者在中招后是会落得轰飞倒地的下场。

TIGER CANNON(↓↘→↓↘→＋P)

GIGER SHOT 的强化版，但问题同样是因为萨加特自己过于高，所以对手只要蹲下便能避开。因此，此招最好是在与对手“斗波”时使出，便会更实用(因此招与真空波动拳一样能以第一 **HIT** 抵消对手的飞行道具)。然而，除非对手是中了 **LVEVEL 3**，否则对手是不会倒地的（**LEVEL 3** 的最后一 **HIT** 能令对手着火倒地）。顺带一提，若对手在空中中招，只会被击中 **1～3HIT**。

TIGER RAID(↓↙←↓↙←＋K)

LEVEL 的分别是在于攻击力及 **HIT** 数，而 **LEVEL 3** 最后可令对手着火。

ANGRY CHARGE(↓↘→＋START)

“出招”后，萨加特会轻抚自己胸口上的疤痕。之后在一定时间内，**GIGER BLOW** 的攻击力便会增加。

阿顿 ADON



招式名称	指令	X－ism	Z－ism	V－ism
JAGUAR KICK	↓↘→＋K	○	○	○
JAGUAR TOOTH	→↘↓↙←＋K	○	○	○
RAISING JAGUAR	→↓↘＋K	○	○	○
■JAGUAR VARIED ASSAULT	↓↘→↓↘＋P	○	○	×
■JAGUAR REVOLBER	↓↘→↓↘→＋K	×	○	×

基本连续技

蹲下中 P→RAISING JAGUAR

JAGUAR KICK(←↓↙＋K)

跳前一下前空翻，再在空中以一下踵落收招。轻中重的分别在于：轻的移动距离较远，而且跳得比较低；大的跳得较高，但移动距离短，可以利用此招轻中重的变化来扰乱对手。在很多时都可以用大的来跳过对手的飞行道具。但是，由于收招慢，所以会有可能在击中对手后给对手造成反击的机会，因此最好就是以此



招的前端(即那“光环”位)击向对手。而且在 X－ism 中阿顿的所有空中 K 都变了此招，可改变自己的跳跃轨迹，令对手难以捉摸。

JAGUAR TOOTH(↓↙←＋K)

先跳后，在到达版边的高处时，再以一下飞脚插向对手。轻中大的分别在于插下来时的角度：轻的会近乎垂直的插下；大的则会向远方插去。虽然适合于在对手放出远距离飞行道具时使出来“避波插人”，但若中或大的给对手挡格，对手是可以立即放出飞行道具来反击的。

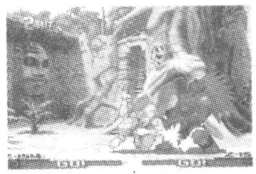
RAISING JAGUAR(→↓↘＋K)

ADON 的对空技；先向斜上方跳起，再来两个膝撞。可惜的是，除了轻之外，其他的是没有无敌时间的。轻中大的其他分别，就是升空高度及攻击力。另外，只有大的才会有 **2 HIT**。

JAGUAR VARIED ASSAULT(↓↘→↓↘→＋P)

一边向前移动，一边向对手使出 **4** 下肘打。若是 **LEVEL 2** 或 **LEVEL 3**，便会在 **4** 下肘打之后使出 **1** 下转身肘打→跳起攻击。另外，如在使出 **LEVEL 3** 时连按 **P** 键或 **K** 键，更会令此招在第 **5 HIT** 后转招，成为“连续快拳攻击”(连按 **P** 键)或“连续 **RAISING JAGUAR**)(连按 **K** 键)。

JAGUAR REVOLBER(↓↘→↓↘→＋K)



连续使出 **2～3** 下 **JAGUAR KICK**(看 **LEVEL** 而定)，但第一下会跳得颇远(约在每 **ROUND** 开始时双方之间的距离)，所以在近身时使出会跃过对手。**LEVEL** 间的分别不大，只不过是 **LEVEL 3** 会出多一下 **JAGUAR KICK** 罢了。

伯迪 BIRDIE



招式名称	指令	X－ism	Z－ism	V－ism
BULL HEAD	←储→＋P	○	○	○
BULL HORN	按住 PP 或 KK 储劲，然后放开 1 个 P 键或 1 个 K 键	○	○	○
MURDER CHAIN	近敌时控杆转一圈＋P	○	○	○
BANDIT CHAIN	近敌时控杆转一圈＋K	○	○	○
■THE BIRDIE	←储→←→＋P	○	○	×
■BULL REVENGER	↓↘→↓↘＋P/K	×	○	×

基本连续技

蹲下中 P→小 BULL HEAD

BULL HEAD(←储→＋P)

全身变红，头顶出烟，然后向对手撞过去。轻中重的分别在于前冲的距离、攻击力及收招时间。轻的前冲距离最短、攻击力最弱，但收招时间较快。然而就算是用轻的撞向对手，如遭挡格，都是会很易被对手反击的，所以使用时要慎重。

BULL HORN(按住 PP 或 KK 储劲，然后放开 1 个 P 或 K 键)

转身，再向对手撞过去的招式。以按键的组合来决定前冲的距离(顺序是轻＋中、轻＋重、中＋重及轻＋中＋重)，同时亦以按住键储劲的时间来决定攻击力。而玩者亦可以同时储两次！例：按住轻 **P**＋中 **P**＋重 **P** 储劲，然后放开重 **P**，这时便会出招，但因为仍按住轻 **P** 及中 **P** 不放，所以电脑仍会当玩者正储劲。

MURDERER CHAIN(近敌时摇杆一圈＋P)

以手上的锁链卷住对手，再将其丢到地上两次。攻击力大但出招慢；而若捉不到对手的话，是会有一个失败动作的(但轻的空隙较大的为小)，所以要小心使用。

BANDIT CHAIN(近敌时摇杆转一圈＋K)

MURDER CHAIN 会将对手丢向前方，但此招则相反，会将对手丢向后方。若在自己被对手逼至近版边时使出，便可反将其丢至版边了……

THE BIRDIE(←储→←→＋P)

前冲→**3～5** 下连续头锤攻击(看 **LEVEL** 而定)的超必杀技。伯迪是会在冲到对手面前才会出头锤的。虽然出招算快，但却很易被对手在挡格反击，所以最好是在连续技中使用。**LEVEL 3** 有一个特别之处，是在 **3** 下头锤击中后，对手会被击晕(这时受害者是一定不会醒的)，而伯迪就会“摆个靓铺屎”之后再来多两下头锤攻击的。

BULL REVENGER(↓↘→↓↘＋P/K)

跳向对手，在着地时将其捉住，再以 **MURDERER CHAIN** 及 **BANDIT CHAIN** 混合攻击。出招时所按的键会影响前跳的距离：**P** 键跳得近(最多约半个画面左右)、**K** 键跳得远(可达一个画面左右)。由于对手可在出招时跳起便能避过此招，最好是在对手使出远距离飞行道具时使出，但是此招也是很容易被对手躲过的，所以出招时间要计算得准确才行。



凯 GUY

招式名称	指令	X－ism	Z－ism	V－ism
崩山斗	↓↙←+P	○	○	○
武神旋风脚	↓↙←+K	○	○	○
武神 IZUNA 落	↓↘→+P,之后 P	○	○	○
疾驱	↓↘→+K	○	○	○
■武神刚雷脚	↓↘→↓↘+K	○	○	×
■武神八双拳	↓↘→↓↘+P	×	○	×
■武神无双连刈	→↘↓↙←→↘↓↙←+P	×	○	×

基本连续技

空中重 P／重 K→蹲下中 P→小崩山斗／武神旋风脚

崩山斗(↓↙←+P)

先蹲下，再向前冲，然后以肘部打向对手。出招速度快，而且收招也快，对手是很难在挡格后反击的。轻中大的分别，只在于攻击力及前冲距离。轻的前冲距离最短及攻击力最弱。

武神旋风脚(↓↙←+K)

可以说是垂直上升的龙卷旋风脚，是凯的可靠对空技，亦可避过对手的下段攻击。然而，因为中及大的攻击判定较细，所以中是最常用的。注意，此招攻击范围较小，使用时要小心。

武神 IZUNA 落(↓↘→+P,之后 P)

先输入↓↘→+P，那凯便会跳向对手(以轻中大来决定跳前距离)；若在对手的头部附近再按 P，那么凯便会抓住对手将其丢走，反之便会变成武神 IZUNA 肘落。而武神 IZUNA 肘落的攻击判定十分之大，所以玩者大可活用此招作二段攻击。但要小心是在跳前途中会有可能被对手以对空技截击，所以最好是在对手使出远距离飞行道具时跳过去攻击。

疾驱(↓↘→+K)

一经使出，凯便会向前奔走，若用轻 K 使出，那在奔走中再按便会立即停步；若用中 K 使出，再按 K 便会使出铲脚(影掬)，若是以大 K 使出，再按 K 便会跳前踢一脚，成为首狩(可避过对手下段攻击的一招中段攻击)。虽然出招快，但却很易被对手在挡格后反击，所以一定要小心使用。

武神刚雷脚(↓↘→↓↘+K)

基本上是向对手施以一轮乱拳，再立即跳后，以一下转身腿收招。LEVEL 的分别，是在于攻击力，HIT 数及之前的一轮拳招。

武神八双拳(↓↘→↓↘+P)

向斜上方跳起出拳，若击中对手便会连续以空中拳脚招侍候，是凯的招可靠对空超必杀技。与武神刚雷脚一样，LEVEL 的分别是在于攻击力、HIT 数及之前的一轮拳脚招。

武神无双连刈(→↘↓↙←→↘↓↙←+P)

可以说是凯的瞬狱杀，出招时，凯会抓住在攻击范围内(投技范围)的对手，再以一轮拳脚招攻击，最后对手会倒地，而凯则会摆出一下有型的动作收招。然而，若出招的距离不够近，对手是很多时间对正硬直中的凯作出多种不同的行为。



索多姆 SODOM

招式名称	指令	X－ism	Z－ism	V－ism
地狱 SCRAP	↓↘→+P	○	○	○
白刃 CATCHER	→↓↘+K	○	○	○
佛灭 BUSTER	近敌时控杆转一圈+P	○	○	○
耐久 BURNING	近敌时控杆转一圈+K	○	○	○
■冥土之礼	↓↘→↓↘→+P	○	○	×
■天宙杀	控杆转两圈+P	×	○	×

基本连续技

空中大 P／大 K→蹲下大 P→地狱 SCRAP

地狱 SCRAP(↓↘→+P)

一边踏前，一边以手中武器击向对手。大的会击向对手两下，而且更会将受害者打 DOWN。

白刃 CATCH(→↓↘+K)

索多姆的反击，但只能反到手的中段技跳前攻击。出招后，索多姆会摆出一个架式。若对手于此时以中段技击中索多姆，那他便会立即将对手丢走。轻中大的分别，除了攻击力之外，便是“架式的持续时间”。亦即是说，轻的攻击力最弱，而且“架式的持续时间”亦最短。



佛灭 BUSTER(摇杆转一圈+P)

先跳前(距离看情况以轻、中或大使出)抓住对手，再跳起将其丢返落地。虽然在出招时可避过对手的下段攻击，但因为跳前的速度较慢，所以很易在此时被对手截击；而且就算跳到过去，若与对手的距离太远(多过一个身位)，也是捉不到对手，更会出现一下失败动作，所以一定要小心使用。



耐久 BURNING(摇杆转一圈+K)

以手中武器伸向前，再向前冲。若击中对手，便会将其按在地上向前推，最后受害者会着火弹开。此招的攻击判定十分大，就算对手想 蹲下扫脚截击，最后也只会令自己中招。中大的分别，除了攻击力外，就是前冲的距离。

冥土之礼(↓↘→↓↘→+P)

地狱 SCRAP 的强化版，LEVEL 间的分别，除了攻击力及 HIT 数外，就是出招的动作。尤其是 LEVEL 3，在 3 下地狱 SCRAP 之后，索多姆会跳前加多一下空中攻击。

天宙杀(摇杆转两圈+P)

佛灭 BUSTER 的强化版，索多姆会跳前捉住对手，再跳起将其丢返落地两次。LEVEL 间的分别，除了攻击力外，就是 LEVEL 3 在最后一击时，对手是会被烧着弹开的。虽然在出招时可避过对手的下段攻击，但因为跳前的速度较慢，所以很易在此时被对手截击。



纳什 NASH

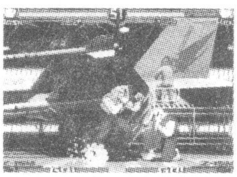
招式名称	指令	X－ism	Z－ism	V－ism
DASH	←←	×	○	○
KNEE BAZOOKA	DASH 后 K	×	○	○
手刀	←储→＋P	○	○	○
脚刀	↓储↑＋K	○	○	○
■超脚刀	↙储↘↙↗＋K	○	○	×
■超手刀	←储→←→＋P	×	○	×
■CROSS FIRE BLITZ	←储→←→＋K	×	○	×

基本连续技

空中大 P/大 K→蹲下中 P/蹲下大 P→SONIC BOOM/SOMERSAULT SHELL

DASH(→→)

突然向前冲。虽然没有攻击力，但前冲速度快，可在极短时间内拉近与对方的距离，十分方便大家“走位”。而且在 **DASH** 途中只要按下任何一个 **K** 键，便会立即变成 **KNEE BAZOOKA**，一招可避过对手扫脚的招式。所以通常的用法是先 **DASH**，若对手不动，便对其使出投技；若对手扫脚，便立即转招变成 **KNEE BAZOOKA**；如对手使出其他攻击，便一概立即挡格伺机而行。



KNEE BAZOOKA(DASH 后 K)

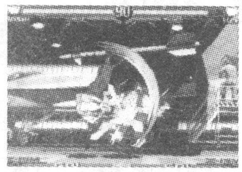
在 **DASH** 中突然跳前一下，再以膝撞撞向对手。虽然攻击力一点也不算大，但由于出招快收招快，加上出招时可避过对手的扫脚攻击，所以是一招相当不赖的突袭招式。

手刀(←储→＋P)

出招快而且收招快，所以是一招很好用的远距离飞行道具。轻中重的分别只在于“手刀”的飞行速度及攻击力。而供论轻中或重，储劲的时间都是大约一秒左右。

脚刀(↓储↑＋K)

虽然是对空技，但对手是可以在空中挡格，所以只不过是用以迫开对手用。轻脚刀在实战中比较实用。



超脚刀(↙储↘↙↗＋K)

使出一下 **2～3HIT** 的脚刀，之后再来一下空中脚刀。虽是一招对空超必杀，但若对手是在空中中招，便只会中几 **HIT** 便弹开，不能完全“享受”此招”。

超手刀(←储→←→＋P)

可以说是连续手刀。在出招后，**NASH** 会放出一个手刀；若在这时再按 **P**，便会放多一个手刀（最多可放 **4** 个）。攻击力不算强，而且对手可以在空中挡格。

CROSS FIRE BLITZ(←储→←→＋K)

一边踏前，一边向对手使以拳脚招，**LEVEL 1** 只会连踢对手 **4** 下、**LEVEL 2** 则会在 **4** 脚之后加多一下转身横鞭锤、**LEVEL 3** 就会再加多一下上勾拳。虽然收招慢，但在出招途中对手是很难以截击的。



罗丝 ROSE

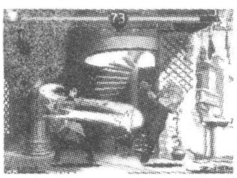
招式名称	指令	X－ism	Z－ism	V－ism
灵魂波	←↙↓↘→＋P	○	○	○
灵魂之箭	→↓↘＋P	○	○	○
灵魂之镜	↓↙←＋P	○	○	○
灵魂冲击	↓↘→＋K	○	○	○
■超灵魂之箭	↓↘→↓↘＋P	○	○	×
■灵魂飞弹	↓↙←↓↙←＋P	×	○	×
■灵魂幻影	↓↙←↓↙←＋K	×	○	×

基本连续技

空中大 P/大 K→蹲下中 K/蹲下重 P→灵魂之镜/灵魂冲击

灵魂波(←↙↓↘→＋P)

挥动颈巾，向前方射出一个“气功弹”。出招慢、收招慢是此招的缺点。另外，此招还有一个特点，就是若之前以灵魂之镜吸收了对手的远程飞行道具，那便能加强那“气功弹”的攻击力。



灵魂之箭(→↓↘＋P)

伸出手跳向斜上方抓住对手，再将其丢回地上。虽说是对空技，但因出招慢，所以很易被对手截击。最好是在对手一起跳便使出，能大大增加命中率。

灵魂之镜(↓↙←＋P)

挥动颈巾，击中对手。除了可直接攻击对手外，更可将对手的远距离飞行道具吸收（轻）、向斜上方反弹（中）或向前方反弹（大）。吸收的作用，是可令灵魂波的攻击力增加。

灵魂冲击(↓↘→＋K)

将颈巾卷成一团，再踏前插向对手。但若遭挡格，对手是会较罗丝早一点可以行动的。所以最好是在连续技或原创必杀技中使用。

超灵魂之箭(↓↘→↓↘＋P)

灵魂之箭的强化版。基本上 **LEVEL 1** 是一招纯粹对空的超必杀技；而 **LEVEL 2** 及 **LEVEL 3** 是会先打对手几下再使出灵魂之箭的。

灵魂飞弹(↓↙←↓↙←＋P)

先向对手施以一轮拳脚，再来一下灵魂之镜，最后以一下灵魂波收招。虽然灵魂波能将对手的远距离飞行道具吸收，但却不会增加之后那灵魂波的攻击力。若以 **LEVEL 3** 使出的话，那一下灵魂之镜是能将对手的“飞行道具系超必杀技（如真空波动拳）”反弹的！

灵魂幻影(↓↘→↓↘→＋K)

可以制造数个分身，在出招途中，除了灵魂波或投技外，是可以使出任何攻击的（包括超必杀技）。此时即使对手进行防御也会被削减大量体力。





丹 DAN

招式名称	指令	X－ism	Z－ism	V－ism
我道拳	↓↘→＋P	○	○	○
晃龙拳	→↓↘＋P	○	○	○
断空脚	↓↙←＋K	○	○	○
空中断空脚	空中↓↙←＋K	×	○	○
■必胜无赖拳	↓↙←↓↙←＋P	○	○	×
■震空我道拳	↓↘→↓↘→＋P	×	○	×
■晃龙烈火	↓↘→↓↘＋K	×	○	×
■挑发传说	↓↘→↓↘→＋START	×	○	×

基本连续技

空中中 K→蹲下中 K→我道拳

我道拳(↓↘→＋P)

向前方放出一个(气功弹)，但之后便会立即消失。收招十分慢，所以有时会出现击中在版边的对手后却被其反击的情况。

晃龙拳(→↓↘＋P)

动作与升龙拳相似，对空能力不及蹲下重拳，但因为对手中招后会倒地，所以仍有使用的价值。

断空脚(↓↙←＋K)

在出招时是有可能避过对手的远距离飞行道具及一定可以避过对手的下段攻击的。顺带一提，若是以脚尖踢向对手的话，对手在挡格后是很难反击的。

挑衅传说(↓↘→↓↘→＋START)

会作出一系列挑衅动作，留意的是，此招虽会扣去一个 LEVEL 的 SUPER COMBO 能源，但却完全没有攻击力(对对手的心理打击除外)！

空中断空脚(空中↓↙←＋K)

X－ism 所没有的必杀技，丹会在空中突然向前踢出断空脚。除了可在空战时作突袭用外，就是可以改变自己的跳跃轨迹，令对手难以捉摸。另外，若玩者是在跳后时使出，丹是会一边向后飞，一边使出空中断空脚的。但是实用性就真的不算大(给予对手心理打击例外)。

必胜无赖拳(↓↙←↓↙←＋P)

在原地使出一轮拳脚招，最后以晃龙拳收招。但是，头几下拳脚的攻击范围实在太短，所以有可能在出招后打不到对手。此招的最大优点，就是对手在挡格途中是很难以 ZERO COUNTER 反击到此招的。

霸空我道拳(↓↘→↓↘→＋P)

强化版的我道拳，“气功”的样子看上去与我道拳一样，但飞行距离稍远，而且是一下数 HIT 攻击。然而，那“气功弹”的飞行速度十分慢，所以最好是在连续使出击不中对手的我道拳后使出来“阴”对手。LEVEL 间的分别，除了攻击力及 HIT 数外，就是“气功弹”的飞行距离。LEVEL 1 与大我道拳差不多；LEVEL 2 约有每 ROUNG 开始时双方的距离；LEVEL 3 则约有三分之二个画面；LEVEL 6 便会有一个画面。

晃龙裂火(↓↘→↓↘＋K)

连续使出两下晃龙拳，第一下不会离地，第二下则会行前少许再垂直上升。攻击范围细(几乎只限正方方)，但在连续技中使用则是一个不错的选择。



达尔锡 DHALSIM

招式名称	指令	X－ism	Z－ism	V－ism
瑜珈火焰	↓↘→＋P	○	○	○
瑜珈大火	←↙↓↘→＋P	○	×	×
瑜珈大火	→↘↓↙←＋P	×	○	○
瑜珈天火	←↙↓↘→＋K	○	×	×
瑜珈天火	→↘↓↙←＋K	×	○	○
瑜珈幻影	→↓↘(←↓↙)＋PPP/KKK(空中可)	○	○	○
■超瑜珈火焰	↓↘→↓↘→＋P	○	○	×
■瑜珈空截	↓↘→↓↘→＋K	×	○	×
■瑜珈火龙	→↘↓↙←→↘↓↙←＋P	×	○	×

基本连续技

近身蹲下轻 P→YOGA FIRE

瑜珈火焰(↓↘→＋P)

轻中大的分别是“火球”的攻击力及飞行速度，轻的飞得最慢，而且攻击力最小。但是飞行距离则是轻的飞得最远、大的飞得最近。

瑜珈大火(←↙↓↘→＋P/→↘↓↙←＋P)

向前方吐出一团火，攻击范围大而且又能抵消对手的远距离飞行道具。若在出招途中那团火被对手的远距离飞行道具“击中”，便会立即消失，而达尔锡更能在这时立即行动。轻中大的分别除了攻击力外，便是火团维持的时间。轻的攻击力最弱，而且火团维持的时间最短。留意的是，此招的指令在 X－ism 中改为→↘↓↙←＋P。

瑜珈天火(←↙↓↘→＋K/→↘↓↙←＋K)

一招对空技。虽然出招稍慢，但收招快是其优点，可得闲便在远距离使出来储超必杀技能源。另外，此招的指令在 X－ism 中改为←↙↓↘→＋K。

瑜珈幻影(→↓↘或←↓↙＋PPP/KKK)

先消失然后会在指定地方(以指令而定：→↓↘＋PPP—对手的右方近处、→↘↓＋KKK——对手的右方远处、←↓↙＋PPP——对手左方近处、←↓↙＋KKK——对手的左方远处)出现。若在空中使出，便会在指定方向的同一高度出现，在着地途中是可使出空中攻击的(但不能再次使出瑜珈幻影)。

瑜珈火龙(→↘↓↙←→↘↓↙←＋P)

与超瑜珈火焰相似的超必杀技，同是向对手吐出一条火柱，将其燃烧。但不是向前吐火，而是向其下盘吐火。LEVEL 间的分别，只在于攻击力、HIT 数及喷火时间。即是说，LEVEL 1 的攻击力最弱、HIT 数最少及喷火时间最短。

超瑜珈火焰(↓↘→↓↘→＋P)

向着对手吐出一条火柱，将其燃烧，LEVEL 间的分别，只在于攻击力、HIT 数及火间。即是说，LEVEL 1 的攻击力最弱、HIT 数最少及喷火时间最短。

瑜珈空截(↓↘→↓↘→＋K)

与灵魂之箭近似的招式，达尔锡会向斜上方跳起，再在捉着对手后将其击向地面 1～3 下)视乎 LEVEL 而定)。攻击力不俗，而且又有无敌时间，可以说是一下十分可靠的对空超必杀技。

桑吉尔夫 —— ZANGIEF



招式名称	指令	X－ism	Z－ism	V－ism
DOUBLE LARIAT	PP 同按	○	○	○
QUICK DOUBLE LARIAT	KK 同按	○	○	○
VANISHING FLAT	→↓↘＋P	○	○	○
SCREW·PILE DRIVER	近敌时控杆转一圈＋P	○	○	○
ATOMIC SUPLEX	近敌时控杆转一圈＋K	○	○	○
FLYING POWER BOOM	控杆转一圈＋K	○	○	○
■FINAL ATOMIC BUSTER	近敌时控杆转两圈＋P	○	○	×
■AERIAL RUSSIAN SLUM	↓↘→↓↘＋K	×	○	×

基本连续技

空中↓＋大P→站立小K→DOUBLE LARIAT

DOUBLE LARIAT(PPP 同按)

张开手自转 **2** 次。在转动中可拉摇杆来左右移动，而且由腰至胡须的位置是无敌的，所以可用以透过对手的远距离飞行道具,更可用以作对空技。

QUICK DOUBLE LARIAT(KKK 同按)

与 **DOUBLE LARIAT** 相似,不过转得较快及只转一次,虽然收招较慢,但在转动中由腰至脚都可无敌，所以很多时都会用此招来避过对手的下段攻击。

VANISHING FLAT(→↓↘＋P)

转身步前，再以手掌将对手的远距离飞行道具抵消。因轻的移动距离比较短,所以多数都会以中或大来“连消带打”。

SCREW PILE DRIVER(近敌时摇杆一圈＋P)

ZANGIEF 的成名绝技,出招后会先捉住对手,再一边自转一边升空,最后直轰回地面。是一招攻击力十分大的招式。

ATOMIC SUPLEX(近敌时摇杆一圈＋K)

捉住对手后,**ZANGEIF** 会转身将对手撞向背面，然后会再跳起拗腰将对手再次撞回地上。攻击力虽然不弱,但攻击范围比 **SCREW PILE DRIVER** 稍小。

FLYING POWER BOMB(摇杆转一圈＋K)

是桑吉尔夫的唯一移动投技。轻中大的分别在于前行距离、攻击力及攻击后桑吉尔夫的后跳距离。轻的行前少许、攻击力最弱,在得手后的后跳距离最短。

AERIAL RUSSIAN SLUM(↓↘→↓↘＋K)

桑吉尔夫的对空超必杀技。出招时,**ZANGIEF** 会向斜上方跳起,再以投技对付被他抓着的受害者。**LEVEL 1** 就只会将对手丢向后方、**LEVEL 2** 则会以 **SCREW PILE DRIVER** 来撞对手、**LEVEL 3** 就会以类似 **FLYING POWER BOMB** 的招式来撞对手。虽说是对空 **SUPER COMBO**,但攻击范围却较细(大约是正上方)。

FINAL ATOMIC BUSTER(近敌时摇杆转两圈＋P)

捉住对手，将其在地上撞一轮（视乎 **LEVEL** 而定）后再以一下 **SCREW PILE DRIVER** 收招。攻击力可算是“有史以来最强的一招 **SUPER COMBO**”，但攻击范围却不算大。**LEVEL** 间的分别，只在于攻击力及撞对手的 **HIT** 数目。

元 —— GEN



招式名称	指令	X－ism	Z－ism	V－ism
流派转换(丧流)	PPP/KKK 同按	×	○	○
百连勾	P 连打	○	○	○
逆泷	→↓↘＋K,之后 K	○	○	○
■惨影	↓↘→↓↘→＋P	○	○	×
■死点咒(忌流)	↓↙←↓↙←＋P	×	○	×
蛇穿	←储→＋P	○	○	○
徨牙	↓储↑＋K	○	○	○
■蛇咬叭)	↓↘→↓↘＋K	×	○	×
■狂牙	空中↓↙←↓↙←＋K	×	○	×

基本连续技

(丧流)空中大P/大K→蹲下轻P→/百连勾

(忌流)空中大P/大K→蹲下中P→/蛇穿

流派转换(PPP/KKK 同按)

PPP 同按是“丧流”，而 **KKK** 同按则是“忌流”。顺带一提,若在 **X－ism** 中,元师父是将两个流派合而为一的。

百连勾(连按 P)

虽然看似会打很多下，但其实对手最多只会中 **4～5 HITS** 后便弹开。虽然攻击力不算大,但对手在挡格后很难反击。

逆泷(→↓↘＋K,之后 K)

向斜上方踢出一脚，若击中对手后便可以连按 **K** 来增加 **HIT** 数及攻击力。是元的一招可靠对空技。

蛇咬叭(↓↘→↓↘＋K)

对空超必杀技。此外,若对手是在版边被轰飞时,也可立即以此招作追打。

惨影(↓↘→↓↘→＋P)

若被挡格，便会出现很大的空隙让对方有机可乘。而此招的打点颇低,所以比较难击中在空中的对手。**LEVEL** 间的分别在于攻击力及前冲距离。

死点咒(↓↙←↓↙←＋P)

向对手插几下，最后一指击中对手后，对手的头顶便会出现一个“时间倒数”。当这个“时间倒数”一边减少，对手的体力便会随着减少，到“时间倒数”变成“**0**”时，受害者便会立即晕倒。

蛇穿(←储→＋P)

先向前滚 **1～3** 次(视乎轻中大),然后伸手插向对手。由于收招较慢,所以最好是以指尖攻击对手,那便可避免被反击。

徨牙(↓储↑＋K)

跳向后方（若输入↓储↗＋**K** 便会是前方）的版边，再跳出来，若摇杆拉↙或↓便会不攻击而着地、拉↓便会使出近距离攻击、拉↓或↘便会使出远距离攻击，拉↑便会跳到画面顶（对手的正方）再下降；如在这时拉↓便会直插下来、拉←或↙便会向左下方攻击、→或↘便会向右下方攻击；若拉↑便会不攻击而着地。

狂牙(空中↓↙←↓↙←＋K)

在空中向斜下方使出腿攻击，在着地时再跳起，之后又在空中使出腿攻击，可以说是强化版的徨牙。但要小心，若被对手挡格后元将会露出极大破绽。**LEVEL** 间的分别，就是攻击力及攻击次数，**LEVEL 1** 的攻击力最弱，而且攻击次数最少。



罗兰特 ROLENTO

招式名称	指令	X－ism	Z－ism	V－ism
PATRIOT CIRCLE	↓↘→＋P	○	○	○
STINGER	→↓↘＋K,之后 K	○	○	○
MEKONG DELTA ATTACK	PPP 同按,之后 P	○	○	○
MEKONG DELTA AIR RAID	↓↙←＋P,之后 P	○	○	○
MEKONG DELTA ESCAPE	↓↙←＋K,之后 K	○	○	○
■TAKE NO PRISONER	↓↘→↓↘→＋K	○	○	×
■MINE SWEEPER	↓↙←↓↙←＋P	×	○	×
■STEEL RAIN	↓↘→↓↘→＋P	×	○	×

基本连续技

空中大 P/大 K→蹲下中 K→PATRIOT CIRCLE

PATRIOT CIRCLE(↓↘→＋P)

玩者可在使出后再输入↓↘→＋P(最多**2**次0,使攻击力及**HIT**数增加。然而，若第**3**次遭对手挡格，那便会露出很大的空隙，所以在对手挡格时，最好是在使出第**2**次后便要好立即收招。

STINGER(→↓↘＋K,之后 K)

轻的会向近乎垂直的下方丢出，中及大会向较远的地方丢出。那柄小刀是可将对手的远距离飞行道具抵消，而且是不能被灵魂之镜吸收或反弹的。

MEKONG DELTA ATTACK(PPP 同按,之后 P)

先向后小跳（**PPP**同按），着地时再按**P**,那罗兰特便会向前滚向对手。若击中对手，罗兰特便会弹后着地收招。滚动的距离以轻中大，大的滚得最远，轻滚得最近。

MEKONG DELTA AIR RAID(↓↙←＋P,之后 P)

先向后滚（↓↙←＋**P**)，在再按**P**时，罗兰特便会立即跳前以手中棍扑向对手。后滚距离与跳前距离是个别指定的(例：↓↙←＋大**P**＋轻**P**的话，滚动距离便是大的距离；跳前距离便是轻的距离)，轻的滚动距离最近、跳前距离亦是最近。

MEKONG DELTA ESCAPE(↓↙←＋K,之后 P 或 K)

先向后跳(↓↙←**K**)至版边，然后再跳向对手攻击(按**P**或**K**)。在跳出来时，是可以拉摇杆来控制跳跃轨迹的。但要小心在跳过去对手时会被对方以对空技截击。

TAKE NO PRISONER(↓↘→↓↘→＋P)

而**LEVEL**间的分别，是在于那条线的移动距离及攻击力。**LEVEL 1**的攻击力最弱，线的移动距离最近。留意的是，**CODY**是永远永远都挡不到此招的。

MINE SWEEPER(↓↙←↓↙←＋P)

一边向后滚，一边放出手榴弹来炸对手。因此招无论击中对手或遭对手挡格，都会将手拉过来，所以若被挡格便会将对手拉到身边来让其反击，一定要小心使用。

STEEL RAIN(↓↘→↓↘→＋K)

新超必杀技，罗兰特会先将小钢刀丢上高空，然后那小钢刀便会突然跌下来落在对手的头上，虽然在丢刀至“刀雨”落下有一段时间差，但通常对手是不敢在这时进攻的，而且很难被对手反击打中。



樱花 SAKURA

招式名称	指令	X－ism	Z－ism	V－ism
盛樱拳	→↓↘＋P	○	○	○
波动拳	↓↘→＋P	○	○	○
春风脚	↓↙←＋K	○	○	○
SAKURA 落	→↓↘＋K,之后 P	○	○	○
■乱樱	↓↘→↓↘＋K	○	○	×
■真空波动拳	↓↘→↓↘→＋P	×	○	×
■春一番	↓↙←↓↙←＋K	×	○	×

基本连续技

空中大 P/大 K→站立大 P→盛樱拳

盛樱拳(→↓↘＋P)

先向前走几步(距离以轻中大，轻最近大最远)，再使出升龙拳。若用对空，轻的性能更为优越。

波动拳(↓↘→＋P)

飞行道具，但它会在飞行途中消失。若在出招时快按一下**P**，那“气功弹”便会变大少许，而飞行距离亦会缩短少许，若再快按多一下**P**，那“气功弹”便会变得更大。

春风脚(↓↙←＋K)

可说是樱花的龙卷旋风脚。轻中大的自转次数都不同（轻**1**次、中**2**次、大**3**次）。当轻或中被对手挡格后，樱花是会能比对手早一点行动的。春风脚是樱花最有效的突进技，掌握好距离往往可跳过对方的飞行道具给予其伤害。

SAKURA 落(→↓↘＋K,之后 P)

先跳前（→↓↘＋**K**)，在按**P**时便会以手刀向下方攻击，受达者会倒地；如击中的是远距离飞行道具，那**SAKURA**便会“借力”弹前着地。轻中大的分别除了攻击力外，便是跳前的轨迹。但由于此招的收招时间超慢，所以都是特别好用的。

乱樱(↓↘→↓↘＋K)

SAKURA版的升龙裂破。出招时，**SAKURA**会先以一下**2～3HITS**的盛樱拳击向对手，再打出一下升得很高的盛樱拳。可是，若用以对空的话，对手是不能完全地“享受”到此招的。

真空波动拳(↓↘→↓↘→＋P)

与隆的真空波动拳相似，都是放出一个巨大的波动拳。若对手在这时以飞行道具来反击，是会先以第一**HIT**将其抵消，再继续向前方飞行的。所以在与对手“斗波”时使出，是上佳的选择。**LEVEL**间的分别，在于攻击力及**HIT**数。即是说，若**LEVEL 1**的真空波动拳与**LEVEL 2**的真空波动拳对撼，**LEVEL 1(HIT**数较少)的会输。可惜的是，此招的“射程范围”只比她的波动拳远少许。

春一番(↓↙←↓↙←＋K)

下段攻击的**SUPER COMBO**。**SAKURA**会向对手使出**2**下扫堂腿，最后再一脚将受害者撑到很远外。出招快、收招快是此招的优点。**LEVEL**间的分别，在于攻击力及**HIT**数。

嘉美 —— CAMMY



招式名称	指令	X－ism	Z－ism	V－ism
SPIRAL ARROW	↓↘→＋K	○	○	○
CANNON SPIKE	→↓↘＋K	○	○	○
AXEL SPIN KNUCKLE	→↘↓↙←＋P	○	○	○
HOOLIGAN COMBI NATION	↓↘→↗＋P，之后强 P	○	○	○
■SPIN DRIVE SMASHER	↓↘→↓↘→＋K	○	○	×
■REVERSE SHAFT BREAKER	↓↙←↓↙←＋K	×	○	×
■KILLER BEE ASSAULT	↙储↘↙↗＋K	×	○	×

基本连续技

空中大 P→中 P→CANNON SPIKE/SPIRAL ARROW

SPIRAL ARROW(↓↘→＋K)

在低空打横自转飞插向对手的下盘，出招算快而且可避过对手的上段攻击（连 **SONIC BOOM** 及 **TIGER SHOT** 都可避过），但若被对手挡格便很易遭对手反击，所以一定要小心使用。

CANNON SPIKE(→↓↘＋K)

嘉美的对空技，先转身再向上方踢上去，攻击判定大而且收招时会弹后，就算遭对手挡格后他也难以反击。

AXEL SPIN KNUCKLE(→↘↓↙←＋P)

侧身弹前，再使出一下抛拳。弹前的时候有无敌时间，而且那抛拳的攻击范围够大，大家可以活用此招来拉近双方距离。

HOOLIGAN COMBINATION(↓↘→↗＋P，之后→＋K)

出招时嘉美会以抛线的轨迹飞向对手处，其间玩者可以选择使出铲脚或投技（以按键的时间及双方的蹴而定），令对手难以估计。由于飞行速度慢而且动作大，所以最好是在中至近距离突然使出，以免被对手有机会截击。

SPIN DRIVE SMASHER(↓↘→↓↘→＋K)

这招可以说是集合了 **SPIRAL ARROW** 有 **CANNOW SPIKE** 这两招优点而成的招式。出招时，嘉美会先出一下 **SPIRAL ARROW**，再接一下 **CANNON SPIKE**。出招时可避过对手的上中段攻击（甚至某些远距离飞行道具），而且速度快，是一可靠的突袭招式。就算被对手挡格，嘉美也已弹得老远，想反击已变成难事。

REVERSE SHAFT DRIVER(↓↙←↓↙←＋K)

先倒立张开双腿（攻击范围极大），然后一边自转一边垂直向上空“进发”，通称“直升机”。除了对空性能不俗之外，出招那一瞬的广大攻击范围，是可以将附近（约一个身位左右）的对手“卷”进来的。

KILLER BEE ASSAULT(↙储↘↙↗＋K)

一招 **3** 个 **LEVEL** 的超必杀技。出招时，嘉美会先跳上半空，然后向斜下方插下来，再跳上半空然后再插下来，动作有点像元的狂牙。但是由跳上半空至插下来为止的这段时间，嘉美是无法防御的，所以很容易被对手轻易截击，从而令这一招半途作废，一定要慎重使用。

神月 —— KARIN



招式名称	指令	X－ism	Z－ism	V－ism
红莲拳	↓↘→＋P(可连续输入 3 次)	○	○	○
无尽脚	↓↘→＋K(可在红莲拳后使出)	○	○	○
崩掌	→↓↘＋P(可在红莲拳后使出)	○	○	○
夜叉返(上段)	↓↙←＋P(可在红莲拳后使出)	○	○	○
夜叉返(下段)(可在红莲拳后使出)	↓↙←＋K	○	○	○
烈歼破	↓↘→↗＋P	○	○	○
■神月流 神扉开闭	↓↘→↓↘→＋P	○	○	×
■神月流 皇王拳	↓↘→↓↘→＋K	×	○	×

基本连续技

空中大 P/大 K→蹲下中 K/蹲下大 P→红莲拳/无尽脚/崩掌

红莲拳(↓↘→＋P)

向前打出一掌，出招快但收招却不算快。玩者除了可使出红莲拳→红莲拳→红莲拳这 **3** 段攻击外，更可在红莲拳之后接上无尽脚、崩掌或夜叉返，成为红莲拳→无尽脚/红莲拳→崩掌/红莲拳→夜叉返这几种攻击，令对手难以捉摸。

无尽脚(→↓↘＋K)

向前踢出一下朝天脚。虽然攻击力不大，而且对空性能亦不算可靠，但可在红莲拳之后使出，成为红莲拳→→无尽脚这种连招，增加攻击力。

崩掌(→↓↘＋P)

向前方打出一掌，出招快而且攻击范围广，是一招可以用作突袭的招式。另外，除了用于突袭，也可在红莲拳之后使出，使之成为红莲拳→崩掌这样的连招。

夜叉返(↓↙←＋P/↓↙←＋K)

神月小姐的反技，分为上段及下段。出招时，**KARIN** 会先摆出一个架式，若对手击中这个架式上，便会被击开。但由于此招被动，加上若在出招时对手如不出招，便会露出空隙让对手有机可乘，所以一定要小心使用。而且更要切记：夜叉返是返不到对手的远距离飞行道具（如波动拳）的，而上段夜叉返是返不到对手的下段攻击，下段夜叉返是返不到对手的上段及中段攻击的，千万别乱返啊。

烈歼破(↓↘→↗＋K)

以“十字型”侧身翻到对手处，一手拍向其天灵盖。出招虽然不算快，但却可避过对手的下段攻击，而且前进的距离远，所以可以用作拉近双方距离或突袭用。

神月流 神扉开闭(↓↘→↓↘→＋P)

X－ism 及 **Z－ism** 共通的 **SUPER COMBO**。**KARIN** 会先以红莲拳开路，然后便向对手旋以连环重击。若对手在空中中招，就只会中 **1～2 HITS** 便被击飞，所以最好都是在连招中或用以“阴”那些想在近距离出招的对手吧。

神月流 皇王拳(↓↘→↓↘→＋K)

张腿向斜上方跳起，一边转身一边打击对手。虽然可击中近身的对手，但效果却远远比不上用以对空。唯一美中不足的是，如果对手是在空中中招的话，他是不能够完全“享受”到这一招的十足攻击力的。



兰伯·美嘉 —— RAINBOW MIKA

招式名称	指令	X－ism	Z－ism	V－ism
FLYING PEACH	↓↙←＋P	○	○	○
SHOOTINGING PEACH	↓↙←＋K	○	○	○
DAYDREAM HEAD LOCK	近敌时控杆转一圈＋K(连打可)	○	○	○
PARADISE HOLD	近敌时控杆转一圈＋P	○	○	○
WINGLESS AIR PLANE	空中→↘↓↙←＋K	○	○	○
THIRTEEN PEACH SPECIAL(奔走)	↓↘→↓↘→＋K	○	○	×
打击	奔走之后 P	○	○	×
MOONSAULT PRESS	打击之后 P	○	○	×
MISSLE KICK	打击之后 K	○	○	×
WINGLESS AIR PLANE	打击之后→＋P	○	○	×
PARADISE HOLD	打击之后→＋K	○	○	×
OVER RUN	奔走之后 K	○	○	×
延髓 LARIAT	OVER RUN 之后 P	○	○	×
延髓 DROP KICK	OVER RUN 之后 K	○	○	×
RAINBOW SUPLEX	OVER RUN 之后→＋P	○	○	×
DAYDREAM HEAD LOCK	OVER RUN 之后→＋K	○	○	×
■RAINBOW HIP RUSH	↓↘→↓↘＋P	×	○	×
■HEAVENLY DYNAMITE	近敌时控杆转两圈→P(连打可)	×	○	×

基本连续技

跳前大 K→蹲下小 K→SHOOTING PEACH

FLYING PEACH/SHOOTING PEACH(↓↙←＋P/K)

同样是臀部攻击，但却有所不同。**FLYING PEACH** 是会先蹲下才转身以臀部攻向对手；**SHOOTING PEACH** 则会立即转身使出臀击。虽然不是中段攻击，但出招时可避过对手的下段攻击是此招的优点。

DAYDREAM HEAD LOCK(近敌时摇杆转一圈＋K)

捉住对手头颈，然后使劲摇。玩者更可连按 **K** 键来增加攻击力，十分好用。

PARADISE HOLD(近敌时摇杆一圈＋P)

以双脚来住对手头颈，然后摔击两下。攻击力虽不算十分大，但胜在好看。

WINGLESS AIR PLANE(空中→↘↓↙←＋K)

空中指令投，但比较难使出。出招时，**R. MIKA** 会以双脚来住对手，然后拗腰将其"掀返落地"。但由于难出(因双方在空中接近的时间太短)，所以一定要好好练习。

RAINBOW HIP RUSH(↓↘→↓↘→＋P)

先向对手施以一轮拳脚招，最后以 **FLYING PEACH** 收招。虽然对空性能不算好（若对手是在空中中招便会中两三下就被轰飞），但十分易出。

HEAVENLY DYNAMITE(近敌时摇杆转两圈＋P)

捉住对手使出一轮头锤攻击，将其"锤晕"，然后会看其 **LEVEL** 而出"最后一击"。**LEVEL 1** 会捉着对手跳前再将其"锤"落地；**LEVEL 2** 会将受害者丢去后方；**LEVEL 3** 就会突然出现一个擂台(!)，**R. MIKA** 会捉着对手走到绳角，再以倒头锤将受害者锤返落地。

THIRTEEN PEACH SPECIAL(↓↘→↓↘＋K)

出招时，**R. KIRA** 会向前冲，如在这时按再输入指令便会变招，包括打击、**MOONSAULT PRESS**、**MISSLE KICK**、**WINGLESS AIR PLANE**、**PARADISE HOLD**、**OVER RUN**、延髓 **LARIAT**、延髓 **DROP KICK**、**RAINBOW SUPLEX** 及 **DAYDREAM HEAD LOCK**。但由于 **R. MIKA** 会通场走，注意要第一下"击中"对手才可有其他变化。



科迪 —— CODY

招式名称	指令	X－ism	Z－ism	V－ism
CRIMINAL UPPER	↓↙←＋P	○	○	○
RAFFIAN KICK	↓↘→＋K	○	○	○
BAD STONE	↓↘→＋P	○	○	○
BAD SPLAY	被对手轰飞时→↓↘＋P	×	○	○
■FINAL DESTRUCTION	↓↘→↓↘→＋P	○	○	×
■DEAD END ARROW KNEE	↓↘→↓↘→＋K	×	○	×

基本连续技

跳前大 P/大 K→蹲下中 P→RAFFIAN KICK

CRIMINAL UPPER(↓↙←＋P)

先使出一下上勾拳，并唤起一个不会移动的小龙卷风。然而，这个小龙卷是不能



对空的（因攻击判定只到科迪的肩膀位左右），而且若击不中对手，那便会露出很大的破绽（因收招慢），所以最好都是在连招中使用。

RAFFIAN KICK(↓↘→＋K)

踏前踢出一脚，看你按哪个键来决定出什么样的脚招。若按小 **K**，便会踢出一下下段脚；按中 **K** 便会向前方踢一脚，用以封位很好用；而如按大 **K** 的话，便会向斜上方踢脚，虽然可以对空，但因出招慢，所以最好在对手一起跳时便要出招。

BAD STONE(↓↘→＋P)

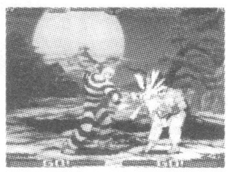
自地上抓起一堆石，再在手上抛几抛，最后才丢向对手。虽出招慢，但如在出招时按住 **P** 键不放，科迪便会不停抛石，所以用以"阴"对手就十分好用。

BAD SPLAY(被对手轰飞时←↙↓＋P

在被对手轰飞时输入指令，那科迪便会在地起身时坐着，再在地上拨沙向对手来反击。好处是可避免对手狂攻，令自己有时间再组织攻势，但若落空的话，是会有空隙让对手有机可乘的。

FINAL DESTRUCTION(↓↘→↓↘→＋P)

一招绝对屈辱的超必杀技。科迪会先以小 **P** 击向对手 **2～3** 拳，然后会转身背向对手挥空 **1～2** 拳，之后再转身面向他打他 **2～3** 拳，然后转身挥空……但若在 **X－ism** 中使出，此招会变成了像 **ORIGINAL COMBO** 般。在这时，科迪的所有拳脚招都会变成轻拳攻击，玩者如果一直打向对手，便会在第 **4 HIT** 将其轰飞，所以玩者一定要像当年"快打旋风"一样，打到对手 **2～3** 下之后便要立即转身挥空。



DEAD END ARROW KNEE(↘→↓↘→＋K)

冲过去向对手施以一轮拳脚招，然后踢到受害者上半空。然而，若对手是在空中中招的话，最多只会中几 **HIT** 便被击飞，所以大家一定要看准机会才出招，以免浪费机会。

布兰卡 —— BLANKA



招式名称	指令	X - ism	Z - ism	V - ism
ELECTRIC THUNDER	P 连打	○	○	○
ROLLING ATTACK	←储→ + P	○	○	○
VERTICAL ROLLING	↓储↑ + K	○	○	○
BACK STEP ROLLING	←储→ + K	○	○	○
SUPRISE FORWARD	→→	×	○	○
SUPRISE BACK	←←	×	○	○
AMAZON RIVER RUN	↘ + 大 P	○	○	○
■GROUND SHAPE ROLLING	←储→←→ + P	○	○	×
■TROPICAL HAZARD	↙储↘↙↗ + K	×	○	×

基本连续技

空中大 P/大 K→蹲下中 K→OLLING ATTACK

ELECTRIC THUNDER(连按 P)

BLANKA 的"电震攻击",用以迫开对手或"屈挡"的效果不俗。但可惜的是对手只要以远距离飞行道具便能破招。

ROLLING ATTACK(←储→ + P)

速度快而且可避过对手的下段攻击,可作突袭之用。但对手只需一下站立或蹲下轻 **P**,又或放出远距离飞行具(如波动拳)便可轻易将滚动中的 **BLANKA** 击落中,所以要小心使用。

VERTICAL ROLLING(↓储↑ + K)

BLANKA 的对空技,性能一流。动作就是向斜上方滚去的 **ROLLING ATTACK**,而且空中对手很难对其攻击。

BACK STEP ROLLING(←储→ + K)

先弹后,再以抛物线的轨迹滚向对手。出招时可避过对手的下段攻击;若使用得宜,更可避过对手的飞行道具。

SUPRISE FORWARD(→ + KKK)

突然弹前一大步,与 **SURPRISES BACK** 一样是没有攻击力的。若在近距离使出,便会弹到对手的背后。这时,玩者便可选择使用(1)投技;(2)蹲下中 **K**/站立中 **K→ROLLING ATTACK**;(3)**ROLLING ATTACK/VERTICAL ROLLING/ELECTRIC THUNDER**。

SUPRISE BACK(← + KKK)

突然向后弹一步,并没有攻击力。建议的使用方法,是在近距离突然使出,然后立即出轻 **ROLLING ATTACK**,这时便会在对手的面前着地,之后便可使出投技了。

AMAZON RIVER RUN(↘ + 大 P)

突然仰卧在地上,并伸出手向前跳,是一下突袭用的下段招式。

GROUND SHAPE ROLLING(←储→←→ + P)

可在出招时按着 **P** 键不放来储劲。通常是利用出招时的无敌时间再攻击对方。

TROPICAL HAZARD(↙储↘↙↗ + K)

BLANKA 的新超必杀技。出招时,**BLANKA** 会跳到画面顶,然后抓住一棵树狂摇,之后便会连人带树上的水果向斜下方插下来。只要玩者在接近这个瓜时按蹲下 **K**,便能将一个瓜踢过去攻击对手,但只可以踢一下,实在十分可惜!

巴洛克 —— BALROG



招式名称	指令	X - ism	Z - ism	V - ism
FLYING BARCELONA ATTACK	↓储↑ + K,之后 P	○	○	○
IZUNA DROP	↓储↑ + K,近敌时↓ + P	○	○	○
ROLLING CRYSTAL FLASH	←储→ + P	○	○	○
SKY HIGH CLAW	↓储↑ + P	○	○	○
BACK SLASH	PPP 同按	○	○	○
SHORT BACK SLASH	KKK 同按	○	○	○
■ROLLING IZUNA DROP	↙储↘↙↗ + K,近敌时↓ + P	○	○	×
■SCARLET MIRAGE	←储→←→ + K	×	○	×

基本连续技

蹲下小 K→ROLLING CRYSTAL FLASH

FLYING BARCELONA ATTACK(↓储↑ + K,之后 P)

先跳向版边,再以三角跳跳出来,然后在空中张开双手向下冲(可推摇杆控制方向)。对手除了用对空技截击或硬挡外,基本上别无破招方法。

IZUNA DROP(↓储↑ + K,近敌时↓ + P)

其实是 **FLYING BARCELONA ATTACK** 的变招。出招时的动作与 **FLYING BARCELONA ATTACK** 一样,只不过是一直不出手,直至接近对手时(不论在地上或在空中)便捉起他来个倒头锤。

ROLLING CRYSTAL FLASH(←储→ + P)

一边向前滚(已有攻击判定),再伸出手中爪插向对手。攻击力不算大,但用以屈挡及拉近双方距离就非常好用。

SKY HIGH CLAW(↓储↑ + P)

出招时与 **FLYING BARCELONA ATTACK** 一样,但三角跳之后便会打横飞插向对手。出招快而且攻击判定大是其优点,对手一是中招,一是硬挡,是很难以对空技截击的,因此在实战中巴洛克可以用此必杀技作为主攻力量。

BACK SLASH(PPP 同按)

打出两下后手翻,翻得又高又远兼没有攻击力,但全程可避过一切攻击,用作"紧急撤退"最佳之选。但对手通常会走过来待你收招时向你使出投技。此外,这一技巧也是扰乱对手的有效方法之一。

SHORT BACK SLASH(KKK 同按)

与 **BACK SLASH** 似乎一样的招式,只不过是打一下后手翻。因为弹后距离短,比起 **BACK SLASH** 安全,它同样可以令对手摸不清自己的意图。

ROLLING IZUNA DROP(↙储↘↙↗,近敌时↓ + P)

IZUNA DROP 的强化版,捉住对手后,**BALROG** 是会给予对手几下倒头锤的。可惜的是此招除了用来对付一味死挡的对手外,其命中率并不算高。另外,就算捉不到对手,**BARLOG** 也会以手中爪直插向对手的。

SCARLET MIRAGE(←储→←→ + K)

BARLOG 的新 **SUPER COMBO**。基本上是以连续后手翻攻击对手的对空招式,虽然攻击力不算十分强,但对于本身拥有比较少对空技的 **BARLOG** 而言,这是一招不可多得的一招。



E. 本田 —— E. HONDA

招式名称	指令	X - ism	Z - ism	V - ism
百袭张手	P连打	○	○	○
SUPER 头突	←储→ + P	○	○	○
SUPER 百贯落	↓储↑ + P	○	○	○
大银杏投	近敌时控杆转一圈 + P	○	○	○
■鬼无双	←储→←→ + P	○	○	×
■富士 OROSHI	←储→←→ + K	×	○	×

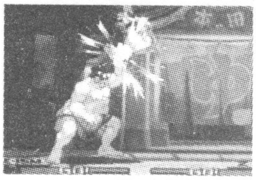
基本连续技

空中大 P/大 K→蹲下中 P

跳跃强攻击→蹲下弱 K→强 SUPER 头突

百裂张手(连按 P)

与春丽的百裂脚相似，不过是以手代脚罢了，通称“快手”。出招不算快但收招快及攻击范围大，出招后对手便很难跳过来(尤其是桑吉尔夫)，但只要用远距离飞行



道具(如波动拳)便可破招。然而，因其攻击力弱，所以就算对手中招，也不会造成太大伤害。

SUPER 头突(←储→ + P)

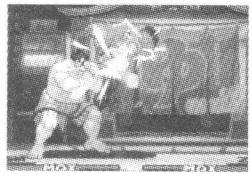
与 **BLANKA** 的 **ROLLING ATTACK** 一样，以自己的身体飞撞过对手那儿，通称“珍宝客机”。虽然“飞行速度”不算快及会被对手的远距离飞行道具“击落”，但攻击判定极大，而且又可避过对手的下段攻击，对手是很难击中已出招的 **E. HONDA** 的。

SUPER 百贯落(↓储↑ + K)

先飞上半空，再以垂直“坐下来”，上升时有无敌时间及有攻击判定，所以可以用以对空，而且下降时是中段攻击，对手是不能蹲下挡格的。但要小心的是在下降时对手是有足够时间使出对空技截击的。

大银杏投(近敌时摇杆转一圈 + P)

E. HONDA 在《**SUPER STREET FIGHTER Ⅱ X**》时开始有有投技。动作是先将对手丢落地，然后便跳起坐上去。攻击力大，但有效范围却不算远。



鬼无双(←储→←→ + P)

连续两下 **SUPER** 头突。虽然看似没有太大的攻击力，但在出招后(即“飞行”途中)是可以贯穿对手的飞行道具的。如果以 **LEVEL 3** 使出，最后是会加多一下百裂张手才收招。

富士 OROSH(←储→←→ + K)

E. 本田的新超必杀技，先来一下头锤，再来一下“反抬拳”，之后再以百裂张手收招。可惜的是，若以此招对空，对手是会在中了头锤后弹开，这样就不可能被后面的招术击中了。



维加 —— VEGA

招式名称	指令	X - ism	Z - ism	V - ism
PSYCHO CRUSHER	←储→ + P	○	○	×
PSYCHO SHOT	←储→ + P	×	×	○
DOUBLE KNEE PRESS	←储→ + K	○	○	○
HEAD PRESS	↓储↑ + K	○	○	○
SOMERSAULT SKULL DIVER	↓储↑ + P,之后 P	○	○	○
VEGA WARP	→↓↘(←↓↙) + PPP/KKK	○	○	○
■KNEE PRESS NIGHTMARE	←储→←→ + K	○	○	×
■PSYCHO CRUSHER	←储→←→ + P	×	×	×

基本连续技

蹲下中 K→DOUBLE KNEE PRESS

PSYCHO CRUSHER(←储→ + P)

X - ism 的必杀技，但却是 **Z - ism** 中的超必杀技。虽然维加同样是身发着奇异的光向前插向对手，但既没有无敌时间，更没有强大的攻击力。出招快，但收招较慢，所以最好是用以对空会较有利。

PSYCHO SHOT(←储→ + P)

轻中重的飞行速度几乎没有分别，但始终对比起其他人物的为慢。

DOUBLE KNEE PRESS(←储→ + K)

打一个前空翻再踩对手两脚。虽收招慢，但可避过对手的下段攻击及对空。

HEAD PRESS(↓储↑ + K)

跳前(以轻中大来决定跤前距离)，再以双脚踏向对手的头顶。在攻击后玩者是可以拉摇杆来决定维加跳向前或后(推→或拉←)，然后也便会以曲线的轨迹降落的。另外，若在攻击后再按 **P**，维加是会使出 **SOMERSAULT SKULL DIVER** 的。

SOMERSAULT SKULL DIVER(↓储↑ +P,之后 P)

与 **HEAD PRESS** 一样，维加会先跳前(以轻中重来决定跳前距离)。若在这时再按 **P**，那 **VEGA** 便会在下降直插向斜下方，直击对手的天灵盖。而在开始攻击到收招为止，玩者是可以拉摇杆改变维加的飞行轨迹的。另外，在使出 **HEAD PRESS** 后，玩者也可立即转招成为 **SOMERSAULT SKULL DIVER** 的。

VEGA WARP(→↓↘或←↓↙ + PPP/KKK)

出招时，维加会在原地消失，再在指定地点出现(←↓↙ + **KKK**——左边；←↓↙ + **PPP**——左边近中；→↓↘ + **PPP**——右边近中；→↓↘ + **KKK**——右边)。此招除了可避过对手的追击外，更可在对手出招时“闪”至其身后，伺机进攻吧。

KNEE PRESS NIGHTMARE(←储→←→ + K)

DOUBLE KNEE PRESS 的强化版(连续使出 **2** 下 **DOUBLE KNEE PRESS**)。出招时除了可避过对手的下段攻击外，更可用以对空。若是 **LEVEL 3** 的话，在最后一击后更会加多一下铲脚，但破绽较大。

PSYCHO CRUSHER(←储→←→ + P)

Z - ism 的专用超必杀技。虽然看上去与 **X - ism** 的 **PSYCHO CRUSHER** 一样，但攻击力极高。但若被挡格后便会露出颇大的空隙，所以要小心使用。

豪鬼 —— GOUKI



招式名称	指令	X－ism	Z－ism	V－ism
豪波动拳	↓↘→＋P	○	○	○
灼热波动拳	→↘↓↙←＋P	○	○	○
斩空波动拳	空中↓↘→＋P	○	○	○
豪升龙拳	→↓↘＋P	○	○	○
龙卷斩空脚	↓↙←＋K(空中可)	○	○	○
阿修罗闪空	→↓↘(←↓↙)＋PPP或KKK	○	○	○
百鬼袭	↓↘→↗＋P	○	○	○
天魔空刃脚	空中↓＋中K	○	○	○
■灭杀豪升龙	↓↘→↓↘＋P	○	○	×
■灭杀豪波动	→↘↓↙←→↘↓↙←＋P	×	○	×
■天魔豪斩空	空中↓↘→↓↘→＋P	×	○	×
■瞬狱杀	小P、小P、→小K、大P(LEVEL 3)	×	×	×

基本连续技

空中大P/大K→蹲下中K/蹲下大P→豪波动拳/龙卷斩空脚/豪升龙拳

豪波动拳(↓↘→＋P)

轻中大的分别在于"气功弹"的飞行速度及攻击力。轻的飞得最慢，而且攻击力最少。十分适合牵制之用。

灼热波动拳(→↘↓↙←＋P)

若以中或大使出，此招会有2～3 HIT。与波动拳一样，轻中重的分别在于"气功弹"的飞行速度及攻击力。

斩空波动拳(空中↓↘→＋P)

即空中发波，若在跳前时使出，当对手站立挡格，玩者便可在着地时使出下段攻击；如对手是蹲下挡格，玩者便可立即在空中出招，造成一下中段攻击。

豪升龙拳(→↓↘＋P)

攻击方式与KEN的较相似，是可靠的对空技。

龙卷斩空脚(↓↙←＋K)

在飞行时，可避过对手的下段攻击及某些飞行道具，可以说是豪鬼最好用的招术之一。

阿修罗闪空(→↓↘←↓↙＋PPP或KKK)

向指定方向(以指令决定：←↓↙＋PPP——左方向长距离移动；←↓↙＋KKK——左方向短距离移动；→↓↘＋PPP——右方向长距离移动；→↓↘＋KKK——右方向短距离移动)高速移动。在移动中全身无敌，但停止的一瞬却有一小段硬直时间，实为美中不足之处。

百鬼袭(↓↘→↗＋P)

出招时，豪鬼会向前跳(距离以轻中大决定，轻最近大最远)，若在这时再输入某些指令，便能变成5种不同的变化。百鬼豪斩：在使出百鬼袭后不输入任何指令着地，那豪鬼便会在着地后使出铲脚(下段攻击)；百鬼豪冲：百鬼袭后按P，那豪鬼便会一拳轰向对手的天灵盖(上段攻击)；百鬼豪尖：百鬼袭后按K，那豪鬼便会"伸直倒地"，十分"肉酸"(上段攻击)；百鬼豪碎：百鬼袭后于对手头上按P，那豪鬼便会捉着对手将其按到自己的波罗盖上(投技)；百鬼豪坠：百鬼袭后于对手的胸前按K，那豪鬼便会捉住对手，将其丢落地。

天魔空刃脚(空中↓＋中K)

在空中突然向斜下方插下，虽然攻击力不算高，但可改变自己的跳跃轨迹及用于封位之用。

灭杀豪升龙(↓↘→↓↘＋P)

LEVEL 1及**LEVEL 2**都是一下豪升龙拳，**LEVEL 3**则是**2**下。虽然**HIT**数及攻击力都比豪升龙拳为多，但若对手不是在地上中招的话，是不能完全命中的。

天魔豪斩空(空中↓↘→↓↘→＋P)

在空中放出一个巨大的斩空波动拳。若对手在这时以飞行道具来反击，是会先以第一**HIT**将其抵消，再继续向前方飞行的。而此招的飞行轨迹是与斩空波动拳有点不同，那"气功弹"是会向着较远的距离飞行的。

灭杀豪波动·→↘↓↙←→↘↓↙←＋P)

与真空波动拳一样，豪鬼会主出由几个豪波动拳组成的巨大波动拳。若对手在这时以飞行道具来反击，是会先以第一**HIT**将其抵消，再继续向前方飞行的。所以在与对手"斗波"时使出，是上佳的选择。**LEVEL**的分别，在于攻击力及**HIT**数。即是说，若**LEVEL 1**的灭杀豪波动与**LEVEL 2**的灭杀豪波动对撼，**LEVEL 1(HIT**数较少)的会输。另外，出此招时是很易错使出前方转身(↓↙←＋P)的。

瞬狱杀(小P、小P、→小K、大P)

先摆出一个式，再向前高速移动(约三分之二个画面)，若抓着对手，便会在一瞬间给予其一招**15 HIT**的攻击，是一招十分强横的**SUPER COMBO**。然而，对手是可以从容地跳起便能破招，所以是一招较难令对手中招的**SUPER COMBO**。

三 大 隐 藏 人 物 登 场

拜森 —— BISON



至于使用他的方法，就是先选一部已启动了超过**2**星期以上的街机，把选人框移到去**KARIN**处，停留一秒以上，再把选人框移到去选择随机角色处，然后按实**START**来按**P**或**K**确定，那么**M·MISON**便可以使用他了。

招式名	指令	X－ism	Z－ism	V－ism
DSAH STRIKE	←储→＋P	○	○	○
DASH GROUND STRIKE	←储↘＋P	×	○	○
DASH UPPER	←储↘K	○	○	○
DASH GROUND UPPER	←储↘＋K	×	○	○
TURN PUNCH	3个P/3个K	○	○	○
BUFFALO HEAD	↓储↑＋P	×	○	○
CRAZY BUFFALO	←储→←→＋P	○	○	○
GIGATON BLOW	←储→←→＋K	○	○	○

拜森、尤莉以及尤妮三人的选用方法是属于街机版的，PS移植版中是否能够使用这三名角色以及具体的选用方法目前还不清楚，但只要一有资料我们立刻便会给大家介绍，敬请注意！

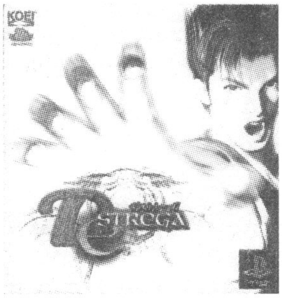
尤莉&尤妮 —— JULI&JUNI



使用尤莉的方法跟**M·BISON**的有点相似，同样地也是把选人框移到去**KARIN**处，停留一秒以上，再把选人框移到选择随机角色处，再按住↓或↑(选人框外的方向)来决定即可。最后便是**JUNI**了，玩者先要把选人框移到去**KARIN**处，停留一秒以上，再把选人框移到去选择随机角色处，再按住→或←(选人框外的方向)来决定即可。

招式名	指令	X－ism	Z－ism	V－ism
CANNON SPIKE	→↓↘＋K	○	○	○
SNIPING ARROW	↓↘→＋K	○	○	○
ACCELETOR SPIN KNUCKLE	→↘↓↙←＋P	○	○	○
FALLING ARC	→＋中K	○	○	○
REVERSE SHAFT FINGER	↓↙←↓↙←＋K	○	○	○
SPIN DRIVE SMASHER	↓↘→↓↘＋K	○	○	○

招式名	指令	X－ism	Z－ism	V－ism
CANNON SPIKE	↓储↑＋K	○	○	○
SPIRAL ARROW	←储→＋K(可在空中使用)	○	○	○
HOOLIGAN COMBINATION	↓↘→↗＋P(→K)	○	○	○
MACH SLIDE	↓↘→＋K	○	○	○
EARTH DIRECT	摇杆转一圈＋P	○	○	○
FALLING ARC	→＋中K	○	○	○
PHYSCO SHIELD	在挡格中→＋3个P	○	○	○
PHYSCO STREAK	←储→←→＋P	○	○	○
SPIN DRIVE SMASHER	↙储↘↙↗＋K	○	×	○



DESTREGA

机种:PS

厂商:KOEI

类型:3D 对战 ACT

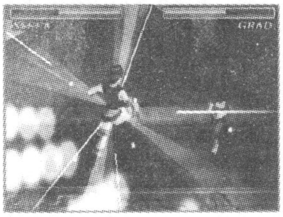
发售日:1998 年 9 月 23 日





责编:默文

所有模式都通用的基本技及应用传授

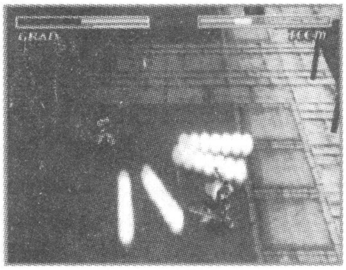


此款游戏的特征是在起伏多变的舞台上进行的3D对战。在故事模式中玩家要操作不同的角色迎战不同的敌人,因此必须对地形及相关人物特征的攻防加以了解。由于此游戏的系统较为新颖,因此将从基础知识开始传授。

基本操作编 | 要习惯独特的操作

游戏系统

胜利条件与一般戏战游戏并无不同,但角色的攻击方法则变为2类:近距离直接攻击及远距离魔法攻击,两者之间的切换运用是此游戏最大的难点。



▲魔法的攻防具有极大的爽快感,但与一般对战 ACT 的攻防感觉完全相异。

近接攻击

当双方接近时即进行直接的攻防,此时的操作分为弱攻击、强攻击和回转攻击三种。强攻击能将对手吹飞,弱攻击能达到最多四发的COMBO,而回转攻击则能绕至对方背后急袭。



▲GRAD 的回转攻击。难道他用的基本武术是八极拳?!

基本体术

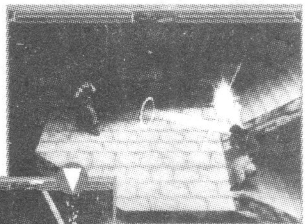
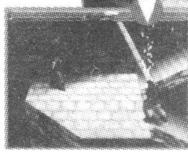
除去攻击以外,角色各有冲刺、跳跃、防守三种基本动作。在冲刺中如果不按方向就会向对手冲去。防守能防住直接攻击、并使魔法伤害减半。



▲跳跃中按下防守,但不能防住这时的直接攻击。

应用体术

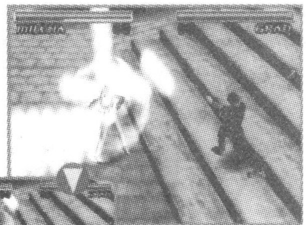
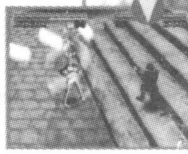
防守键除了防御以外,还能用作被对手吹飞后的受身作用,保持自己的架式体系并安全落地。除此之外,在对手放出魔法攻击的瞬间按下防御亦能弹反对方的攻击魔法。

▲弹反的时间要求极为严格,若不是在其他格斗游戏中练熟反击不要轻易运用。

气槽防御

在魔法咏唱中按下防御就能发动气槽防御,处在这种状态下的角色能使直线方向上的敌方魔法无效化,但必须注意的是进行气槽防御时会消耗大量的气槽。

▲对魔法完全无敌,但对近接攻击及气槽冲刺无效。

气槽冲刺

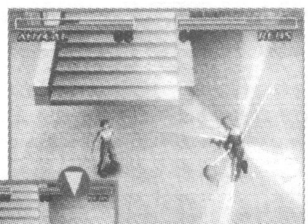
在魔法咏唱中按下冲刺的特殊动作。与一般的冲刺相异的是,此种技术能使对方防御体系崩坏,亦属于一种强力的急袭攻击。同样距离的长短都相应的消耗着气槽。



▲有使用魔法而改为飞身撞击对手,气势凌人的攻击。

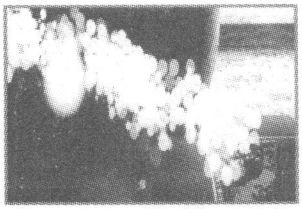
气槽跳跃

魔法咏唱中按下跳跃的特殊动作,当达到各角色顶点高度时通过复数魔法的连打而放出性质各异的连续魔法攻击。但注意此时不得连打同属性魔法。



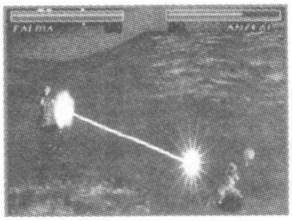

▲上手略微不易,但一旦掌握可成为自己的强兵利器。

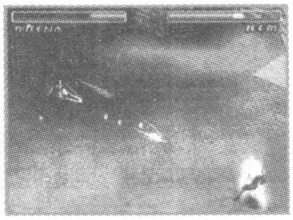
魔法系统



近接时以外的攻击法，需要消耗一定的气槽（随时间而自然回复），魔法发动时需要魔法咏唱的时间，并能追加入力。最高存在3段魔法咏唱的可能，从气槽上可以看出——黄色1段、绿色2段、青色3段。

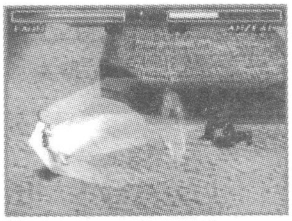
速度重视系魔法 □

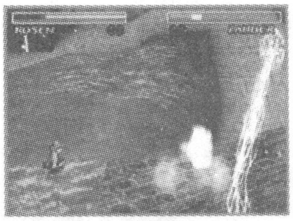




欠缺威力的速度型魔法，回避的手段一般是运用冲刺。但是由于不同角色的特殊能力，此类魔法并不一定都是直角的弹道攻击，存在转折的可能。此类魔法能放出复数的攻击，因此造成连续的伤害。破解的方法是用同等级以下的力属性魔法将之打消。

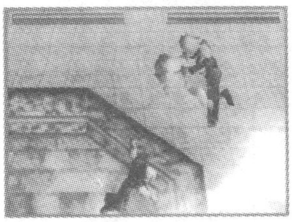
威力重视系魔法 △

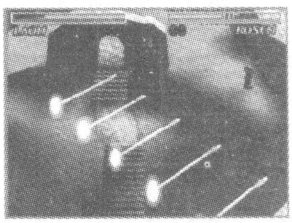




弹数较少、速度较迟但威力最强。经过特定的组合最大可以对敌方造成体力一半以上的伤害，此类魔法在中距离时回避较为困难，若要破解可用同等级的散属性的魔法进行打消。值得注意的是此类魔法还具有追踪功能，因此一般不建议回避。

范围重视系魔法 ◎



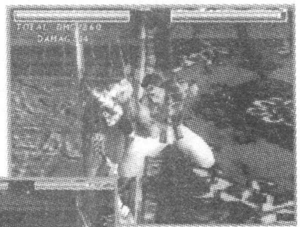


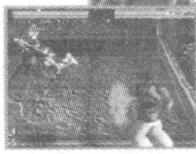
效果范围极为广阔、呈放射状的魔法。当到达敌方面前时会分裂为几股攻击数，产生大幅度的攻击判定范围，因此极难回避。破解的方法是用同等级以下的速度属性魔法进行打消。另一种避免伤害的方法是在对方放出散属性魔法后看准时机跳跃。

应用操作编 | 这里进入实战的高超技术

多段 HIT COMBO

近接攻击能达到最高四连发的弱攻击 COMBO。具体的方法是：弱×2～4、弱强、弱弱强、弱弱弱强六种类。最后的一下强攻击则能将对手吹飞。

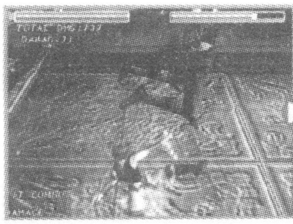




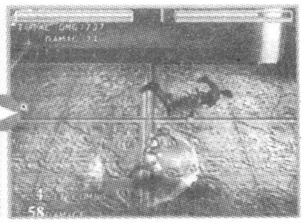
▲爽快的四连击，由弱至强崩坏防御。

多段 HIT＋气槽冲刺

多段攻击使对手浮空后，利用气槽冲刺进行追打。入力的时间要求极为严格，绝窍是在多段攻击的最后一击入力的瞬间依次迅速地输入魔法及冲刺键。时间差和手指搓动的感觉需要经过练习而加以掌握，如何结合六种多段攻击需要加以考虑。



▲对手在空中高高浮起，这就是入力的开始。



▲没有受身的时间，防御不可。

多段 HIT＋魔法

多段攻击使对手浮空后直接输入魔法，当最后一击与魔法追打发生时会产生镜头角度的变化。需要注意的是运用何种魔法进行追击需从多段攻击的方法及浮空的高度加以判断，稍迟即可能被对手逃脱。

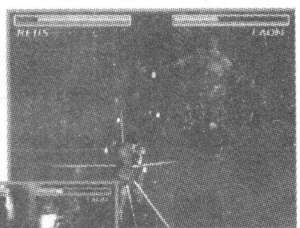




▲被吹飞时不要放弃，抢于对手之前运用受身即能逃过魔法追打。

近距离魔法

两者距离接近时在格斗战转换时，亦能通过跳跃使用魔法来摆脱密着状态。需注意的是在顶点放出魔法会产生延迟，着地前输入是最佳方法。





▲意外性极高，能偷袭敌方。但入力稍迟即会遭受反击。

GRAD



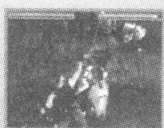
魔法威力	魔法速度	魔法追击	移动力	冲刺	跳跃
A	B	C	B	B	B

POINTα/多段 HIT

拥有弱强的浮空技、魔法连续技。弱强以外还有丰富的追打击。

POINTβ/魔法

△○、△△△、△○△等魔法连续技。下蹲状态时使用魔法会使弹数增加。





PROFILE

接受了禁忌之力的异能者“操者”的末裔。本来生活在山中，但因为禁忌之力“レリック”而被卷入一场争乱。

SEREA



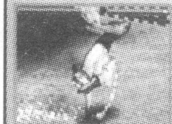
魔法威力	魔法速度	魔法追击	移动力	冲刺	跳跃
C	B	A	B	B	A

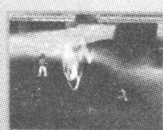
POINTα/多段 HIT

弱弱强以外不存在其它浮空连续技的角色。对手浮空后可用□○追打。

POINTβ/魔法

跳跃中由△所派生的魔法会产生速度延迟，而冲刺中按○却会提高魔法速度。

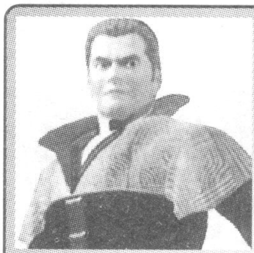




PROFILE

被染上“操者”之血的少女，因禁忌之力引起的战乱而使家族离散。与 ROSEN 意外遇见，从此开始一起行动。

ZAUBER



魔法威力	魔法速度	魔法追击	移动力	冲刺	跳跃
A	B	A	B	B	B

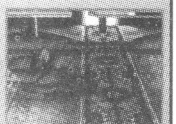
POINTα/多段 HIT

弱与弱强均能使对手浮空，而强与弱弱强则能击倒对手，浮空追击键为□。

POINTβ/魔法

□以外运用的魔法较为普通，力属性魔法可在画面上部形成反射。





PROFILE

拥有着强固信念的冷酷野心家。使用着被人称为古文书及强力之祖的绝大之力，梦想以自己的力量支配整个大陆。

TEEM



魔法威力	魔法速度	魔法追击	移动力	冲刺	跳跃
B	B	B	C	B	B

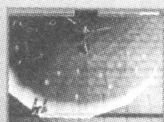
POINTα/多段 HIT

全部动作都较迟，不能使对手浮空，弱强略能使对手浮起，善于中距离战。

POINTβ/魔法

由○可派生强力的远距离魔法，持续时间长，攻击力较大，并且范围广。

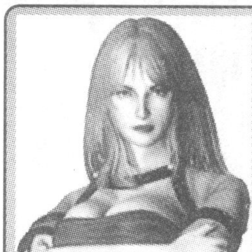




PROFILE

被染上“操者”之血的少女，因禁忌之力引起的战乱而使家族离散。与 ROSEN 意外遇见，从此开始一起行动。

MILENA



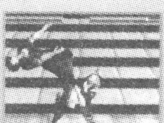
魔法威力	魔法速度	魔法追击	移动力	冲刺	跳跃
B	A	B	A	B	B

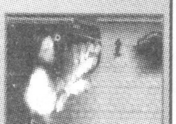
POINTα/多段 HIT

所有的连续技都能使对手浮空的角色，浮空后魔法亦能任意选用。

POINTβ/魔法

跳跃中按△○即可放出攻击判定极大的扩散冰弹，亦能使△○○。





PROFILE

禁忌之力复活之际，与皇帝共同丧命的宰相的女儿，对“操者”极为憎恨，并发誓杀尽一切活动在世上的“操者”。

KUGA



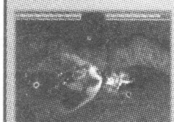
魔法威力	魔法速度	魔法追击	移动力	冲刺	跳跃
C	A	C	B	A	A

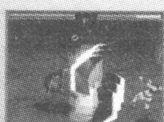
POINTα/多段 HIT

强、弱弱强能使对手浮空，弱强、弱弱弱强能吹飞敌方。攻击力低魔法速度快。

POINTβ/魔法

冲刺中按□与△能使魔法弹数增加，基本有○派生的扩散魔法能追踪敌人。

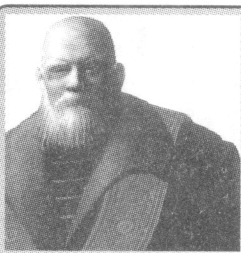




PROFILE

处在大陆一端位置的小国的密探，经常隐藏在 TEEM 周围，生性冷静而沉默寡言，不轻易表露自己的感情。

ROSEN



魔法威力	魔法速度	魔法追击	移动力	冲刺	跳跃
B	C	A	B	C	A

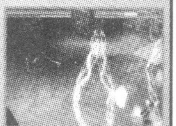
POINTα/多段HIT

浮空技除弱弱强以外都能击倒对手。魔法速度略迟，浮空后△魔法必须快出。

POINTβ/魔法

由于魔法速度较迟，往往多段攻击能扣去对方一半体力。△△○、△□是较强的连续魔法。

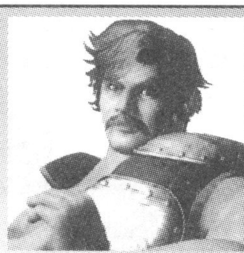




PROFILE

害怕禁忌之力复活，为求封印而高扬反对帝国之旗的操者一人。为阻止ZA-UBER的野心而探求同志。

DOIL



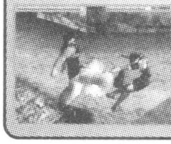
魔法威力	魔法速度	魔法追击	移动力	冲刺	跳跃
A	C	B	B	C	C

POINTα/多段HIT

强与弱强都能使对手浮空，但无法用魔法追打，而△魔法爆发的火焰可扫及对方。

POINTβ/魔法

由△派生的魔法，利用○的混合能在中距离牵制对方，由于威力不高而实用性较低。





PROFILE

严谨实在的性格，在禁忌之力复活之前在各国享有声誉的战士。现在为了寻找平静的生活而继续在战斗。

REUS



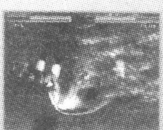
魔法威力	魔法速度	魔法追击	移动力	冲刺	跳跃
C	B	A	A	A	B

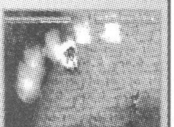
POINTα/多段HIT

近接攻击基本都能将对手吹飞，△一样与父亲产生爆言，○能从上空狙击。

POINTβ/魔法

冲刺及跳跃中按□使弹数增加，□△能高速连发，○是远距离密接状态的强力魔法。





PROFILE

优柔而纯真的少年，与父亲DOLL一块生活，因被卷入战乱而使身内的“操者”的特殊能力觉醒。

ANZEAL



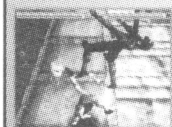
魔法威力	魔法速度	魔法追击	移动力	冲刺	跳跃
C	B	B	B	B	A

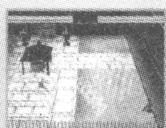
POINTα/多段HIT

弱强、弱弱强及回转中强能使对方浮空，通常强击倒、弱弱弱强吹倒对手。

POINTβ/魔法

魔法判定较小，而魔法较为多样，跳跃中○及△○发生轨道变化，○魔法能在中途分裂成四道。





PROFILE

帝国的第二皇女。因地位继承权之争而四处避难，在流亡途中遇上MILE-NA，并受到她的保护。

LAON



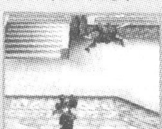
魔法威力	魔法速度	魔法追击	移动力	冲刺	跳跃
A	B	C	C	B	C

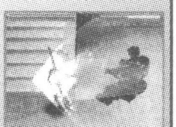
POINTα/多段HIT

吹飞与浮空技除强以外一切皆可，魔法攻击力极高，细巧战法一切不必要！

POINTβ/魔法

□是能使空间静止的高速直进魔法弹。空中△△△能扣除对手65%体力。





PROFILE

曾担任过边境第一领主的军人。绝对忠实于命令，勇于突入前线、获得无数战功。

FALMA



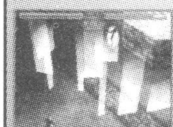
魔法威力	魔法速度	魔法追击	移动力	冲刺	跳跃
B	A	B	B	A	B

POINTα/多段HIT

回转攻击中的强、弱弱强都能吹飞，除此外皆为浮空技。浮空后△追打能造成伤害。

POINTβ/魔法

跳跃中△派生的魔法威力下降。△魔法后续△△□成为猪突直进的光之力多段攻击。





PROFILE

拥有强大禁忌之力的人物，活跃于ザウベル内乱中，无人知晓他的意图。性格冷静沉着，他人看来似乎极为冷酷。



蒙面超人

机种:PS	厂商:BANDAI	类型:ACT	媒体:CD-ROM

其实早于1993年初，BANDAI就曾经于在超级任天堂上推出过以蒙面超人一号和二号为主题的动作游戏，其中独特的系统，以及忠于原著的表现，至今仍为人所津津乐道。事隔五年，BANDAI又以PS为平台再次制作了这款“蒙面超人”，不过本次与以前最大的不同就是游戏改为以现时最流行的3D POLYGON形式来表现，而且更将动作和格斗等元素集于一身，其中所展现的精彩场面将会使每个喜爱蒙面超人的玩家爱不释手！

操作方法

●基本操作

方向键	角色操作
→/←	前进/后退
→→	前 DASH
→	疾走
←←	后 DASH
↘	蹲下前进
↓	蹲下
↙	蹲下后退
↗	前方小跳跃
↗	前方大跳跃
↑	小跳跃
↑	大跳跃
↖	后方小跳跃
↖	后方大跳跃
NEUTRAL 回中	架式(于 AUTO GUARD 时为防御专用架式)
SELECT 键	变身、挑衅(RIDER STORY 中本乡猛或一文字隼人的变身键，其他场合为挑衅)
START 键	暂停开启简易 MENU
×键	PUNCH 拳攻击
○键	KICK 踢攻击
□键	GUARD 上中段防御
↓□键	下段防御
×+□键	投技
L1 键	外线回避
R1 键	内线回避
L2、R2 键	必杀技键

●背后攻击

背后 PUNCH 攻击	背向对手时×
背后 KICK 攻击	背向对手时○

●空中受身

上方受身	浮空状态中被对手攻击瞬间↖or↑or↗+□
后方受身	浮空状态中被对手攻击瞬间←or→+□
下方受身	浮空状态中被对手攻击瞬间↙or↓or↘+□
地上受身	浮空状态中至着地时□

●倒地中行动

前转	→
后转	←
内线回避	仰向倒地时↑、俯向倒地时↓
外线回避	仰向倒地时↓、俯向倒地时↑

●特殊动作

投掷武器攻击	手持武器时×○□同按
解拆投技	对手投技捕捉瞬间×+□(背后投、指令投解拆不能)
CANCEL 技	特定攻击键出前□

●起上攻击

起上中段攻击	○
起上下段攻击	↓○
跳跃起上	×
跳跃起上攻击	跳跃起上后○or×

模式介绍

●STORY MODE

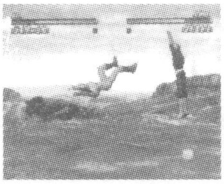


在此模式中，故事共分为正邪两边展开，其中包括以蒙面超人为中心，破坏恶之神秘结社“撒旦帮”野心家们阴谋的“RIDER STORY”，及透过社内乱斗获得再改造机会成为最强怪人，从而打倒蒙面超人为目标的“SHOCKER STORY”。

RIDER STORY 篇 打倒邪恶的秘密结社，将其野心彻底粉碎！

忠于原著的游戏模式，其中玩者要扮演蒙面超人一号本乡猛和二号一文字隼人来通过与战斗员(横向动作)和怪人(对战格斗)的两个战斗部分，在这过程中游戏会重现原著中的许多著名场面，对原作有所了解的玩家将可借此重温作品中的有趣情节！

第1话 蒙面超人1号 VS 蜘蛛男



可用跳跃回避防御不能技

由于防御不能技攻击力极高，所以一定要注意回避。

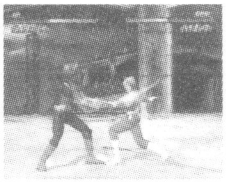
第2话 蒙面超人1号 VS 变色龙男



善长隐身的敌人

敌人经常会先消失然后在超人背后出现，所以反应一定要快。

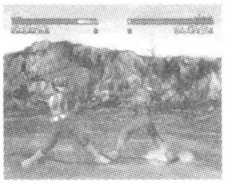
第3话 蒙面超人1号 VS 蜂女



及高的行动力令人迷惑

上下段变幻的连续技很难对付，可以考虑多使用投技。

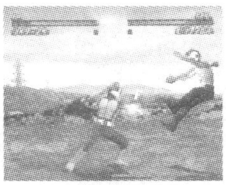
第4话 蒙面超人2号 VS SABOTEGURON



武器在战斗中极为关键

可以利用吹飞攻击来击落其武器，这样会对战况较为有利。

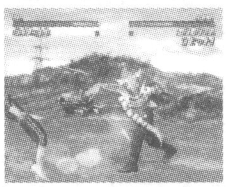
第5话 蒙面超人2号 VS PIRAZAURUSU



小心敌人的投技

最需要严防的便是破坏力极强的投技，尽量避免贴身战。

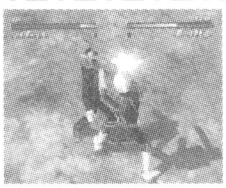
第6话 蒙面超人1号 VS GARAGARANDA



射程极长的触手要小心

敌人的攻击距离较长，所以严密的防守是很重要的。

第7话 蒙面超人1号 VS HILL KAMELEON



防御严密的对手

对于喜爱防守的对手可以用投技来对付，记住这点吧！

第8话 蒙面超人1号 VS 假蒙面超人



多变的连续技

敌人经常会进行反击，所以使用连续技将是最为稳妥的。

SHOCKER STORY篇

以打倒蒙面超人为目的，最强的恶人是谁呢?



忠实将怪人心路历程，以及社内明争暗斗毫无保留地一一演绎的模式，玩者要扮演破坏恶之秘密结社“撒旦帮”的改造怪人，在社内乱斗中与众怪人对战，胜出后便可以获得再改造机会成为最强怪人。在最强怪人改造的过程中，玩者除了能够选择腕力、脚力和生命力三方面强化之外，更可以选择倍增所持有的战斗员，完成改造后才可以策动对付蒙面超人一号和二号的计划。计划首先要以战斗员为先头部队，削弱他们的体力及战斗力，当所有战斗员均败阵的时候，玩者所操纵的最强怪人就要与他们正式交锋，至于是邪不能胜正?或是蒙面超人的最期?就全赖你的表现!

另外，不得不提，“SHOCKER STORY”与“RIDER STORY”最大分别的地方，就是前者中是不设续关，而且对战形式亦以一回合决胜负，充分表现出本作世界中打不死的蒙面超人形象。

连续技重视的 速度型	●蜘蛛男 ●变色龙男 ●蜂女	以连续技为主，可配合防御不能技使用。
猛攻猛打的 近距离战型	●PIRAZAURUSU ●假蒙面超人	持有攻击力高的投技，还可多利用反击技。
拥有多彩技巧的 万能型	●SABOTEGURON ●GARAGARANDA ●HILL KAMELEON	拥有丰富的技巧，可适应任何情况。

●死斗！战斗员 MODE

要以蒙面超人一号或二号，与勇之不尽的战斗员角力，最后总合计算能击倒战斗员的数目，是为挑战最高纪录的竞赛模式。

●DIGITAL CARD MODE



只要于游戏中达成“STORY MODE”、“1P 对战 MODE”、“SURVIVAL MODE”及“特训 MODE”的特定条件（例如在“特训 MODE”中，完成各角色指定的连续 HIT 数目），透过不同的难易度设定，便可取得一定数目的蒙面超人 DIGITAL CARD，全部共 100 张。这对于那些喜爱“蒙面超人”系列的朋友来说是不容错过的，因为其中收录有经典产品广告和对白的“MOVIC CARD”与“SOUND CARD”，以及取得不同 ALBUM 的“LUCKY CARD”，此外，还有不乏隐藏要素项目的“特殊 CARD”，各位不妨收集来看一看。

全角色出招表

●蒙面超人1号

RIDER KICK(风雷电)	↓↙←○(GUARD 不能技)
电光 RIDER KICK(电光风雷电)	↓↙←○↓↙←○(GUARD 不能技)
RIDER POWER	↙×+○(GUARD 不能技)
RIDER JUMP·背后	↗□
RIDER JUMP	↑□
前转	←↙↓↘→
前转×2	←↙↓↘→←↙↓↘→
RIDER PUNCH	↙×
MIDDEL SPIN KICK	→○+□

●蒙面超人2号

RIDER KICK(风雷电)	↓↙←○(GUARD 不能技)
RIDER 回转 KICK(回转风雷电)	↓↙←○↓↙←○(GUARD 不能技)
RIDER POWER	↙×+○(GUARD 不能技)
RIDER JUMP·背后	↗□
RIDER JUMP	↑□
前转	←↙↓↘→
前转×2	←↙↓↘→←↙↓↘→
BURNING FIST	↓↘→×
UPPER CUT	↗×

●蜘蛛男

反转蹴	接近时→×+□↑×+□↓×+□
系回	←→×+□
三角跳	↓↙←○(GUARD 不能技)
悬挂踢	↓↘→○
蜘蛛毒针	↓↘→×

●变色龙男

KAMELEON LONG MEEDLE	↓↘→×(GUARD 不能技)
死神 POSION GAS	↓↘→×+○(GUARD 不能技)
HOLD FACE SLASHER	接近时×+□
GROUND ACTION	→↘↓↙←□
GROUND HEAD UPPER	GROUND ACTION 中按×
KAMELEON WARP	←→□
ROLLING DIVE	←↙↓↘→×
KAMELEON MEEDLE UPPER	↘×+○

●蜂女

H OBSCENSE DARKNESS	↓↘→×(GUARD 不能技)
蜜蜂之嗫(催眠技)	→↘↓↙←×
WASP MEEDLE	催眠中→×
HEALTH WAR KABI	催眠中↓×
HONEY BEE ATTACK	→→○+□
QUEEN BEEL HEEL	由对手背后×+□
SUMMER SALT KICK	↖○

●SABOTEGURON

MEXICO 之花	↓↘→×
仙人掌突刺	↓↘→○(GUARD 不能技)
自爆	↓↙←×(GUARD 不能技)
深入爆弹	接近时→→×+□
潜入地底	→→L 或→→R
※键为棒攻击	

●PIRAZAURUSU

□俦 T	××后,击中时再按×+□
腕折	××后,击中时按再×+□→←×+□
死之 MERRY GO ROUND	××后,击时再按×+□←↙↓↘→×+□
LOACH TRIP	↘×+□
REVERSE LOB STAR ROCK	↘×+□↓↙←×+□
葛藤	SELECT□
死之雾	←↙↓↘→×(GUARD 不能技)
死之岚	葛藤中←↙↓↘→×(GUARD 不能技)
ULTRA PUNCH	↓↙←×(GUARD 不能技)
ULTRA KICK	↓↙←○(GUARD 不能技)

●GARAGARANDA

地狱回头	←○+□
BIO LENS GARA	地狱回头中按×
地狱背中	地狱回头中按○
HYPER SHOULDER TACKLE	↓↙←×(GUARD 不能技)
DRILL KICK	↓↙←○
SAND DIVE	→→L 或→→R
地狱 DROP KICK	↗○
GARA SHORT SHOULDER	→×+○
GARA FANG	接近×+□

●GANIKOUMORU

SKY CRUSHER	↓↙←×(GUARD 不能技)
TORNADO SCISSORS	↓↘→×(GUARD 不能技)
蝙蝠 JUMP	↑□
蝙蝠 JUMP·背后	↗□
GROUND DESTROYER	←→×
眯对手眼睛	↘×
STRETCH THROUGH	接近×+□

●★HILL KAMELEON

GEL HILL SHOOT	↓↘→×
※NO DOWN MACHO	↓↙←□+×+○
HILL WARP	←→□
JUMPING HILL PRESS	→→○
皆杀 HAMMER	→→×+○
JET COASTER THROUGH	接近↓↘→×+□

●假蒙面超人

FINGER MISSLE	↓↘→+×(GUARD 不能技)
假 RIDER KICK(假风雷电)	↓↘→○
BACK 转	↖□
假 RIDER 锥 SHOOT	接近↘×+□
UPPER CUT	→→×
★的角色并非在游戏之初便能使用	

SRPG工具

机种:PS/SS
厂商:ASCII
类型:ETC
媒体:CD－ROM



第I篇 制作流程

①世界观设定
②剧本策划
③角色制作
④职业制作
⑤道具制作
⑥部队编成
⑦地图作成
⑧事件作成
⑨成品编辑

文/S·E

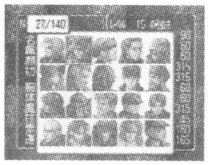
一款好的游戏由精良的构思开始

ASCII公司在为喜爱RPG的玩家贡献出三部“工具”后，又将他们极佳的创意、周全的设置带给了SRPG的FAN们。制作游戏的过程是枯燥的，经常要重复多遍的简单的步骤，但能否制作出一部好的游戏还得靠玩家事先万全的准备。在开始制作工序前，你首先得考虑这是怎样的一部作品、规模有多大、有些怎样性格的人物、想通过这款游戏反应出什么思想等等，都需要你从一开始精心地构思着。先写出剧本是必要的，但在巧花心思安排曲折剧情的同时，也得考虑到能否在游戏中表现出来，熟悉本作的功能及资料准备是必不可少的。而当你苦于为不够周全的功能而苦恼时，也应该深思熟虑的运用手上有限的素材作出无限的变化。

围绕着方便制作的原则而安排次序

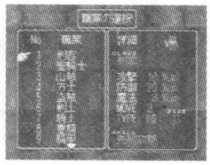
角色制作　一

游戏中最大可以作成128名人物，脸谱可从所提供的140张肖像中选择，如若未找到理想中的人物可以运用绘图工具自定义5张新的肖像。如何把人物地位性格和肖像配合起来则得看你把握角色的能力。



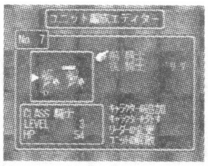
职业设定　二

作完人物以后，就得为他们安排职业。总数64个职业的外表特征可以从给定的75个图标中选择。除此之外，转职路线亦可以从6种方案中加以安排设置。各职业也能从8种SKILL中选定适合的特技。



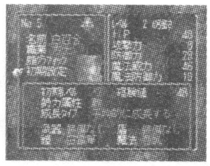
部队编成　三

准备下的64个部队的名额似乎有点少，要求你慎重的统筹安排。我方、敌方、等待加入的仲间、多次登场的角色都得特地安排。配置部队时除考虑队长的位置及相应的攻击方法外，还得注意他们的攻击顺序。



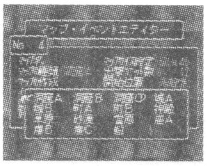
道具作成　四

武器、防具、回复药、魔法、转职道具，总数128个道具栏都得你安排填入。设计道具时需小心配置其相关的功能数值、价值及所对应的职业。而何种道具在什么时段出现都要靠总体安排，尤其是转职道具。



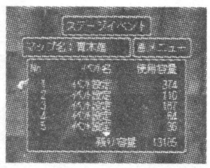
地图作成　五

本游戏最高默许长度为24关，每一关的地图类型都要在制作开始决定，不得更改。由于提供了15种地图类型，相对于24关来说是够用了，而地图上允许配置的32个部件在游戏后期似乎有些少了。



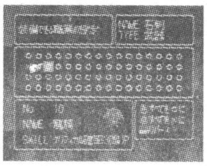
事件作成　六

游戏中最难的部分也是最为关键的部分，一部缺少事件的SRPG根本不像是一个游戏。举凡对话、宝箱开启、人物仲间、剧情分岐都得靠事件簿来作成，稍有不慎就可能使游戏陷入死循环及乏味中。



测试游戏　七

完成每一关后，甚至于在后期作出每一个敌方角色时都得仔细的加以测试调整。人物的各项数值是测试的重点，而事件“开关”的调整更有关游戏会否出错。当完成一定关数后，除了测试外最好自己在进行几遍。

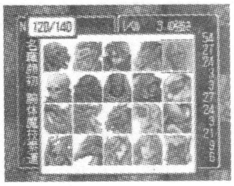


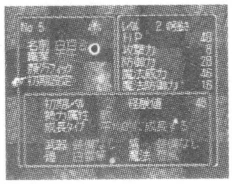
标题及尾声制作　八

经过了漫长的制作后，终于完成了一部较为像样的SRPG。但这时工作还未真正结束，标题及尾声的制作不仅是使游戏成品化，也是对制作者自己一个圆满的总结和鼓励。特别是当看着STAFF名单时……



STEP 1 基本人物的设定——极其重要的初期数值

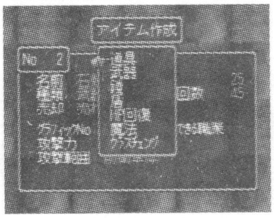


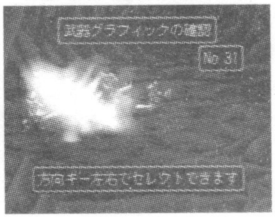


在设计人物时可能最容易引起玩家兴趣的就是肖像的选择了，但稳重的选择才有利于将外表与人物性格身份及能力联系起来。相信经常接触 RPG 类游戏的玩家对角色脸谱的“定性”都了然于心，而初期值设置得恰当与否更体现着玩家经验值的高低。一般从初期数值就可以看出此角色属于何种类型的人物，格斗系的攻击防御力较高，而魔力偏弱是一般的常识，素早及运气的设定似乎并不起眼，但关系着正常攻击的顺序及放出必杀的概率。由于此游戏数值变化的依据是根据角色 LV1 的数值×对应的 LV 数，因此当规定了一个人物的初期数值后就得对后期的成长有先见之明。如果是敌方角色，应力求在特定的关数出现时数值接近于或高于己方，这样才能保持一定的难度和游戏性。还有一个问题，由于此游戏没有“NPC”的设定，以后说得的仲间都必须在初期做成敌方，如果想将仲间条件预设为“说得”的话，则此人物防御力不能太低，不然会在自动战斗中被逼错手杀之。

STEP 2 多种多样的道具——依然得围绕着人物的实力







在 SRPG 工具中，道具的种类被分为武器、铠、盾、HP 回复、魔法及转职道具七类。一般道具的数值都由效果值、价值、使用回数(损坏率)而组成。武器类道具及魔法类道具都得设定使用效果及限制职业，前者可从给定的效果库中选取(魔法类效果一般从画面即可看出属性)，而后者如何搭配则要依靠你在大量的 RPG 游戏进行的经验。魔法道具给定了特殊功能，需注意的是回复系魔法不能在平时使用(?!)，而攻击系魔法就得指定攻击范围，请慎重选取全员攻击。损坏率关系着游戏的难度，不能偏高但也绝不能设得太低。转职道具其实是一种没有具体作用的道具，只为转职而服务，因此出现的时机必须掌握得非常准确。此外，由于每个人物只能“携带”一种魔法，如何在转职后获得新的魔法则需要在事件簿里进行繁锁的事件设计。

第Ⅱ篇

人物活化

①选择脸谱
②姓名输入
③基本数值设定
④敌我方设定
⑤职业安排
⑥部队编成
⑦突出性格
⑧势力均衡

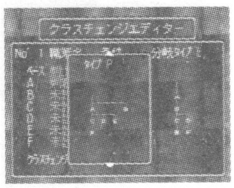
SRPG 工具

STEP 3 职业——SRPG 的乐趣所在





制定怎样的职业首先必须取决于你对整个游戏所规定的世界观，比如说“战士”和“魔导士”适合于欧化的 RPG，而“侠客”和“山贼”就比较像带有武侠色彩的 RPG。选择职业图标时可以预览其攻击方式，是武斗系还是魔法系一目了然。每个职业都可从以下的 SKILL 中选择特技：两回攻击、先制攻击、必杀确率 10%、必杀确率 30%、必杀确率 50%、物理攻击无效、魔法攻击无效等。在规定职业时需注意图标的大小，S 最小，L 最大(占一队位置)，这都关系到部队怎样编成。转职路线的方案由“工具”提供，而具体的转职顺序则由你来安排，建议在最初 1、2 级职业时不设定 SKILL，而物理魔法攻击无效则轻易不要使用。在转职条件设定时注意适当安排转职道具，这样能提高游戏的游戏性。



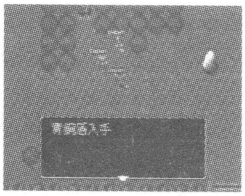
STEP 4 部队编成——构起传说之战



在编成部队之时，除注意人物图标大小及由攻击方式而决定的队长位置先后之外，必须记住一个部队常常等于一个人物。变身也好，反复出现也好，凡是在能力数值上产生变化的即便是一个人物也得为他准备两个人物图标及两个部队，牢记敌方不会升级这一点。

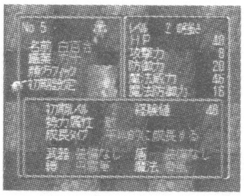
事件举例之一：宝箱获得

在 RPG 类游戏中，通过宝箱获得道具是一个常用的方法，在这里介绍一下如何于战场上获得宝箱中的道具。



①图标设置

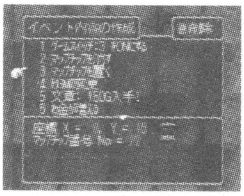
①首先是在地图上设下宝箱的图标，具体方位的判断都要依靠你自己的思考。注意不要将宝箱设置在不可进入的地域，如果宝箱中道具属于十分珍贵的一类，地理位置就不该很靠近出击位置。②从设定的道具栏中选择相应道具。③在获得宝箱后，一般该在画面上表示一下，方法是在事件簿中输入“×××入手”，然后在下一条选择道具入手。获得道具时音乐改变应当考虑。④道具入手后别忘了调节游戏开关，即在获取道具事件发生后将相应的开关关闭，不然会造成重复取得道具的“永久性循环”。



②道具选择



③文章表示



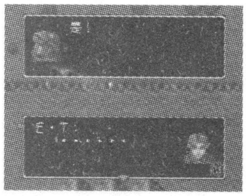
④开关设置

事件举例之二：人物会话及特定事件

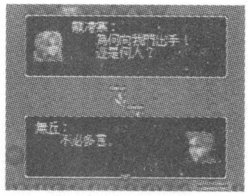
所有的事件及剧情都在事件簿中加以制作，事件文章分为三种类，除对话文章外还有画面文字（剧情）及栏框文字（情况表示）。由于日本汉字数量较少，若要作成全中文 SPRG 就得为人物多准备几套对话。物品获得、胜利失败条件表示、特殊情况、特殊地点体力回复等都由事件簿文章构成。但有许多特定事件都必须用开关加以规定，譬如要作出我方角色与敌方角色第一次接触时的对话可按如下过程制作：1. 规定事件发生条件为某机关关闭。2. 事件开始条件为 A 角色接触 B 角色。3. 将某机关开启。4. 发生对话。千万别在事件结束后关闭机关，不然将发生 A 角色每接触一次 B 角色就会发生对话的麻烦情况。



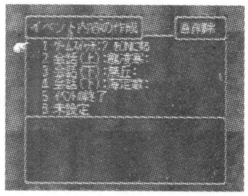
◀剧情叙述



▶人物对话



◀事件发生



▶事件簿操作

第Ⅲ篇(上)

事件设定

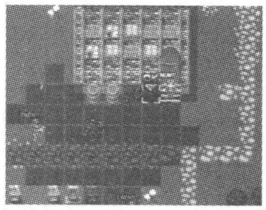
①条件规定
②事件类型
③人物会话
④剧情演示
⑤文字表示
⑥情况变化
⑦物品增减
⑧开关设置
⑨事件分歧

SRPG 工具

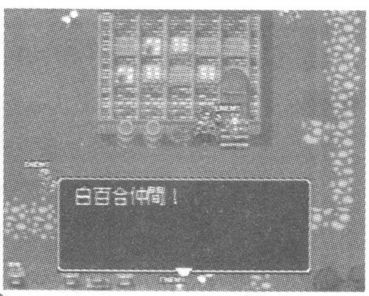
事件举例之三：仲间加入方法

要在游戏中获得仲间可按以下方法在事件簿中进行。

1. 设置并选定将要加入的仲间(此时的身份是敌人)配置在地图上。
2. 设置事件开始条件(邻接、说得、事件开关)。
3. 制作两方人物的对话。
4. 以文章和音效表示仲间的加入。
5. 在事件簿中选择仲间加入一条,并重新指定对象人物。
6. 重要的一点,在此时将“敌方部队”在地图上消去。因功能所限,此款游戏中加入的仲间不能在当前战场上立刻参战。
7. 在下一关前的部队配置画面中,可将新加入的仲间追加至队伍中。



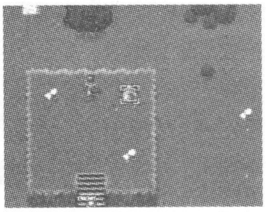
除了以上所说一般的制作顺序外,还能考虑设置一些特定的加入方法。比如说可将某角色加入的条件设定为拥有某件道具或达到某个等级；进行战斗并击败对方；重复多次说得；部队中必须存在某角色；不得杀死敌方某角色等等。这一切都可在作为条件的事例发生时开启某个机关，并在角色成为仲间的一栏规定条件为某机关开启状态即可。请别忘记在仲间加入后将开关关闭,若想以一个条件获得两个仲间则在全部加入后关闭开关。



本游戏默认己方部队总数为 12 队。在仲间加入后下一关的事件制作中,还得考虑仲间未曾加入的情况,不然会发生“不见其人,只听其声”的情况。

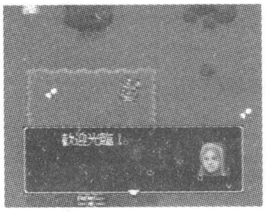
事件举例之四：商店及宿屋

由于本游戏功能所限，剧情的发生都必须在战场上展开，对于RPG类游戏必不可缺的商店及宿屋也只能开张在战火纷飞的场合了。

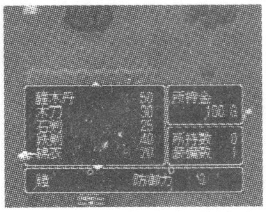


①图标设置

商店事件与宝箱事件类似。首先是在地图上设置相关的图标（图标库中提供了武器、防具、魔法、回复等多种图标），然后将事件发生条件设为在此座标上停止（可规定特定角色或己方全部角色），然后制作店主人的会话文章，再选择“商店事件”一条，配置上此时所能买卖的道具即可。游戏会自动给出如上的菜单。若想将武器防具店与物品商品分开，除了配置不同的图标外也可以用分岐选择的方法（详见事例五）多配置几条“商店事件”即可。宿屋的情况略有不同，开始条件与商店相同，在会话及肯定后在事件栏中依次选择“金钱减少”及“体力回复”亦可达到同样效果。



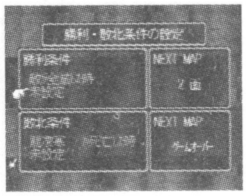
②店主会话



③固定菜单

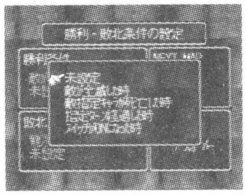
事件举例之五：剧情分岐制作

造成剧情分岐的比较一般的方法是在过关条件一栏设定不同的过关结果，比如将败北后的结果（NEXT MAP）设为到达某一关就能达到此目的。



◀游戏流程

但真正的RPG游戏通常都是在游戏进程中由事件所产生分岐。较为简单的方法是在会话中设下“はい・いいえ”双向选择，对应不同的事件进程，在此基础上还可作成多重的双向选择。但有一点必须注意的是，在制作完对应每一选择的会话文章后，就该将相应的开关关闭，以免造成重复发生的情况。

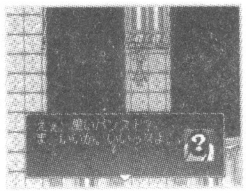


▶过关条件



◀双向选择

除以上两点之外，由地点产生分岐亦有可能。具体方法是可将两种事件发生的条件规定为通过或到达某座标，注意相应的开关就可以了。



▶事件发生

第Ⅲ篇（下）

事件设定

①条件规定
②事件类型
③人物会话
④剧情演示
⑤文字表示
⑥情况变化
⑦物品增减
⑧开关设置
⑨事件分歧

SRPG 工具

事件举例之六：地图的详细制作方法

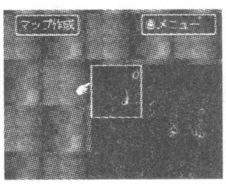
1. 在地图事件作成一栏内选择地图类型。

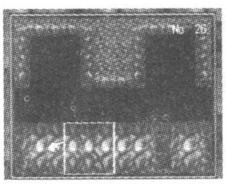
2. 由给定的地图部件(按△选第一项)配置成本关的大体地形。

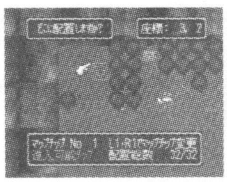
3. 配置相应的小图标，每关最多可配置32个。

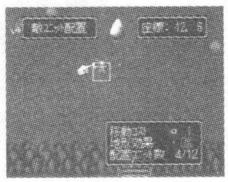
4. 若想作出地形改变则准备好不同的部件，并在事件簿中作成到达某一座标后部件产生变化。

5. 地图上的小图标由于经常存在宝箱及魔法阵，需注意及时将此图标变换或消去。



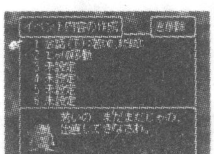


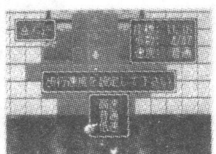


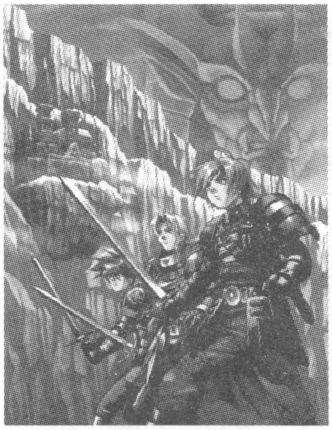


事件举例之七：禁止侵入的场所

为了造成剧情的多变，有时也必须设置禁止侵入的场所。具体方法可将开始条件设定为“指定座标通过”然后依次制作“发生效果音”→“部队移动”→“不许通过这里”的事件与文章。除此之外，亦可在事件发生条件中设定等级的限制及特定人物的限制。和其他事件一样，开关运用必不可少。







SHINING FORCE III シナリオ3 冰壁の邪神宮 彻底攻略

文:雪鹰

光明力量Ⅲ SCENARIO 3 冰壁的邪神宫

20年前,战争席卷了整个巴尔美基亚大陆(バルメキア),位于大陆东方的强大军事国家狄斯特尼亚帝国(デストニア),从中独立出阿斯皮尼亚共和国(アスピニア)。

经过10年岁月,在西方小国安利基(エンリッチ),出现了过去曾以恐怖支配世界的古代超人类"休多鲁"(ヒユードル)。居住在安利基的一名幼小的男孩,其父亲亦被那休多鲁所杀,他则被父亲的佣兵朋友收养。之后,佣兵亚瑟(アーサー)的活跃而解决了休多鲁事件(祥见《Shining the HolyArk》)。

又过了10年,大陆东端的帝国与共和国之间再度出现昏暗的黑云。乘共和国疲惫于饥谨与内乱之际,帝国占领了巴兰多(バーランド)。为了避免全面战争的展开,两国在拥有高度科技的中立国萨拉班多(サラバンド)召开和平会议。但是,却发生了帝国皇帝被绑架事件。辛比奥斯(シンビオス)军保护着被诬陷的阿斯皮尼亚共和国国王贝内特雷姆(ベネトレイム)回自己的国家,米狄奥(メディオン)军则追寻父王的足迹。在众人开始旅行之际,有一佣兵出现在这东之地,并在平原上加入辛比奥斯军,佣兵的名字叫朱利安(ジュリアン)。为了替父报仇,从遥远西方而来的朱利安与辛比奥斯军共同行动之时,其杀父仇人、最强的休多鲁加尔姆(ガルム)出现在他的面前,因实力相差悬殊,朱利安被打落激流中。此时,一直在暗中作祟的邪教布尔扎姆(ブルザム)的祭司,破坏了从负之力中守护共和国及帝国的守护像。另一方面,几次与辛比奥斯军共同对抗强敌、并结下深厚友情的米狄奥军,也因此赶往圣地。途中,从河岸边清醒过来的朱利安又加入米狄奥军,并了解到圣地已被邪教攻陷。长居在圣地、继承正之超人类伊诺贝达(イノベータ)血统的神子古拉西亚(グラシア)以及休多鲁所畏惧的武器贝塞姆之杖险些落入邪教祭司和皇帝直属暗杀部队"近卫杀手"的手中,米狄奥军救出古拉西亚后乘船脱离。西盖特号(シーグイト号)的舰长雷利安斯将军(レリアンス),认为绑架皇帝的真犯人乃第2王子与和平会议的提倡者古拉比(グラビー)总督,为此米狄奥军向着正往共和国移动的海上都市萨拉班多进发。

但是,此时另有一艘帝国战舰接近,搭乘者乃第1王子的军师布雷斯比(ブレスビィ),前来告知帝国首都遭到古代浮游兵器的袭击。朱利安的本来目的便是追击休多鲁,为此他告别了好友米狄奥,与神子古拉西亚、圣骑士顿荷特(ドンホート)一同前往帝国首都……

有利于战斗的两大系统完全解析

武器系统分类

大系统	小系统
剑系统	ナイフ系统、ソード系统、レイピア系统、ウイング系统
枪系统	ランス系统、スピア系统、ハルバード系统
斧系统	アックス系统、トマホーク系统、メイス系统
格斗武器系统	クロウ系统、グラブ系统、ナックル系统
弓系统	矢系统、クォレル系统、シェル系统
杖系统	アンク系统、ロッド系统、ワンド系统

效果支援系统:在游戏中当角色之间的友情值累积到一定程度时好感度便会LV UP,其支援效果便会根据友情关系、信赖关系、以心传心、ラブラブ发生改变。

武器相性关系与EX伤害一览

武器的系统	备考
剑系统	给予斧系持有者EX伤害 受到枪系持有者EX伤害
枪系统	给予剑系持有者EX伤害 受到斧系持有者EX伤害
斧系统	给予枪系持有者EX伤害 受到剑系持有者EX伤害
弓系统	给予飞空系敌人EX伤害
アンク系统 银的武器系统	给予僵尸系及黑暗魔物系EX伤害
ロッド系统	给予龙系及魔兽系敌人EX伤害
ワンド系统	给予巨石怪以及魔法使系敌人EX伤害
格斗武器系统	没有特别效果

第一章 帝国首都夺还作战

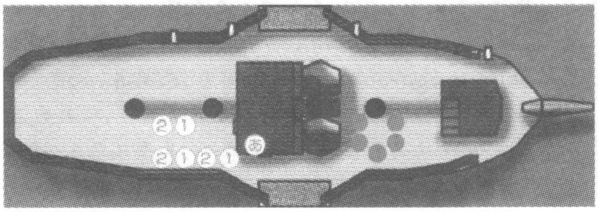
帝国战舰弗拉古西普号(フラグシップ)载着朱利安等人赶往帝国首都狄斯特尼亚(デストニア),同行的有神子古拉西亚、老骑士顿荷特、弓箭手凯特(クイト)以及军师布雷斯比。

SCENARIO 2 第二章反叛者们的策略中,如果杀死丝忒拉,则本篇一开始共和国的叛将埃丘亚鲁将军(エキュアル)仲间;反之,将在之后的战斗中可以令丝忒拉的丈夫普洛方德将军(プロフォンド)加入。因为笔者沿用了前两章的记录,所以埃丘亚鲁将军是不能加入的。众人正在商讨这段时间发生的的种种事件,却因邪教僧的来袭而不得不告一段落。

BATTLE 1 战役 1 フラグシップ号

作为本篇的第一场战役,却很难对其难易度下定义。由于可以继承前两个剧本资料的关系,笔者的记录中朱利安与顿荷特均有很高的等级,而对于没有继承资料直接开始第三剧本的玩友来说,或许比较难一些:但是相对的,进入第六章时,没有继承资料的玩友便会很“幸福”,因为两次转职的关系,其等级必定比前两位主角要高;而继承资料并用金手指将辛比奥斯军、米狄奥军修改成超强部队的朋友们,可要大吃后悔药喽!至于朱利安、顿荷特以外的角色,加入时均已转职一次,要待第五章举行传承仪式(イボリューション)后,角色的等级达到 LV20 方可进行第 2 次转职。且说这场战役,我方可派朱利安与顿荷特堵住左边通道,让凯特与古拉西亚在后面作援护攻击。要注意敌方的飞马邪教僧,因其移动力高,小心别让其绕到我军背后。在前两个剧本中,主角一般是敌人首要攻击目标,在本篇中盖因古拉西亚亦是与主角同等重要的人物,故亦是故人首要攻击目标之一。所以,在今后的战斗中要注意古拉西亚的摆位,免得导致 GAME OVER。

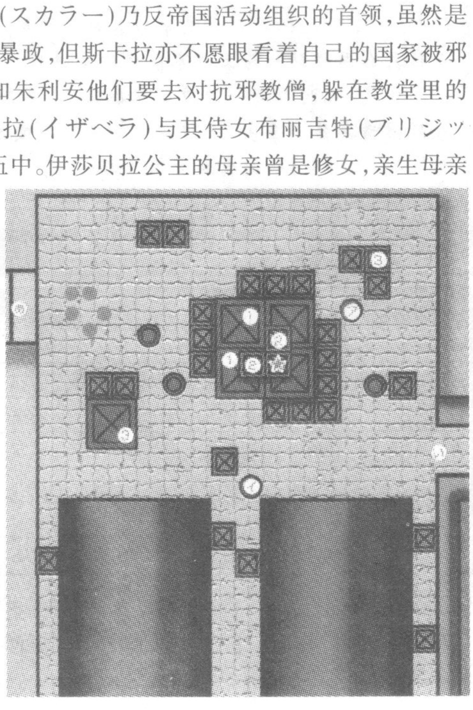
战斗结束后,众人回船舱内休息。朱利安独自一人溜达,SAVE、采购、搜刮之后回军营与队员交谈,而后出得军营得知已经抵达帝国首都狄斯特尼亚。



BATTLE 2 战役 2 デストニア港

按照惯例(?)又是港口货物堆放码头的战斗,敌人依然是邪教假面僧。所不同的是,今次那些假面僧站在货物堆上,而我军是无法爬上去的,只能把敌人一个个引诱下来。在打倒 BOSS 之前,别忘了把地图内的木桶全都破坏掉,看看里面有些什么宝贝。

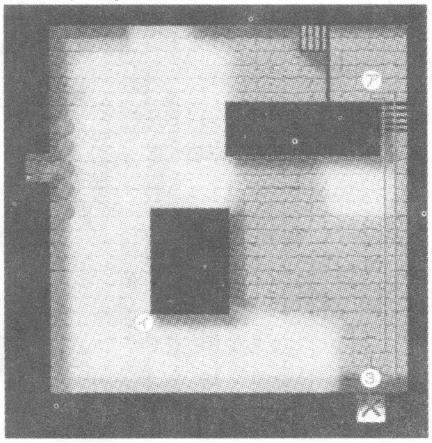
消灭了假面僧后,众人行至狄斯特尼亚港町。照例大肆搜刮一番,在酒场屋后的宝箱中有帝都遗迹的地图,还可以参观一下米狄奥王子的母亲家,并得知美玲达(メリンダ)原来有一恋人,但当她在造船厂劳动时被皇帝看中并带入宫中后,其恋人就跳海自尽了。不知各位是否还记得在前两个剧本中曾有位洗衣服的骑士亚瑟(アーサー,此亚瑟与《Shining the HolyArk》的主角亚瑟完全没有关系,只是同名而已。)?据说十几年前他被海水冲到萨拉班多附近的岸上,但却丧失了记忆,难不成……?!与制炼所内一老人交谈,他便会释放关在里面的三个狄斯特尼亚士兵,便可入内取得宝物“加速靴”。考虑到下一场战斗的关系,还是不要释放这三个士兵为好,“加速靴”则等解放帝都后再来拿也不迟。最后至教堂,其神甫斯卡拉(スカラー)乃反帝国活动组织的首领,虽然是反对帝国的暴政,但斯卡拉亦不愿眼看着自己的国家被邪教占领。闻知朱利安他们要去对抗邪教僧,躲在教堂里的公主伊莎贝拉(イザベラ)与其侍女布丽吉特(ブリジット)加入队伍中。伊莎贝拉公主的母亲曾是修女,亲生母亲死后就由米狄奥的母亲美玲达抚养大,因此十分担心在帝都内美玲达的安危。(如果队伍中有埃丘亚鲁将军的话,伊莎贝拉公主要在第三章方能加入。)

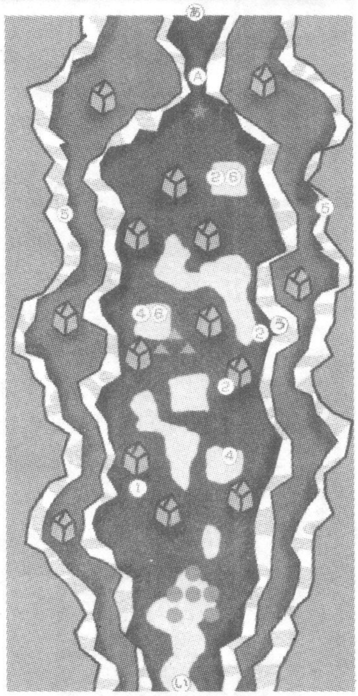


第一章 帝国首都夺还作战

BATTLE 3 战役 3 战栗のワルキューレ

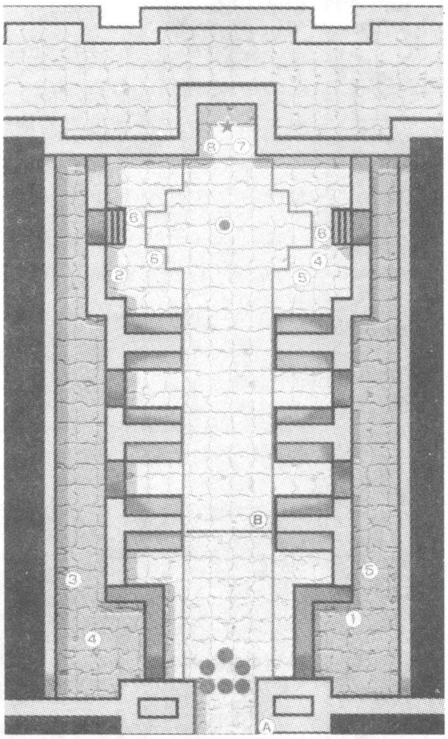
■ 帝都遗迹





出得港町，遥遥望见天空中突现一只巨大的蘑菇、不，应该是古代浮游兵器“女武神”！接着又是一群假面僧拦住去路。正当众人不知该如何是好时，忽然传来一神秘的声音，提示众人可以躲在岩石后面来躲避女武神的攻击。如果先前在制炼所内救出三个士兵，他们便会在这场战役中出战，但是无法解救他们。我军可借助岩石及地坑来前进以避开女武神的雷击，而在消灭BOSS之前，别忘了去遗迹夺宝。进遗迹的人选可让顿荷特与布丽吉特担当，顿荷特直接去拦截盗贼，而布丽吉特则去取左下角的宝物。

BATTLE 4 战役 4 风のゴリアテ



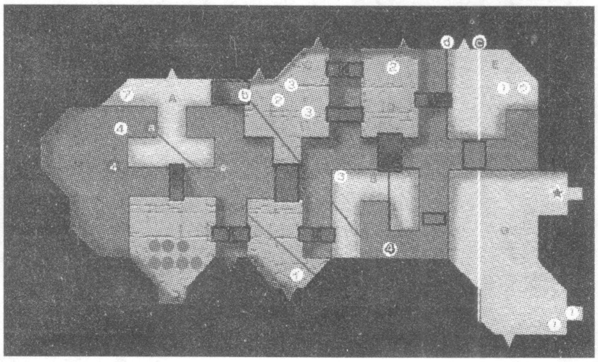
穿越山丘后，朱利安军及时赶到帝都前，却见城门紧闭，布尔扎姆教的祭司高利亚德(ゴリアテ)正站在女武神上骂阵，而城头上的第1王子马杰斯提(マジェスティ)则有些害怕，竟想弃城而逃，奉皇帝之命留守帝都的斯提路将军(スティル)却想将他一同拉下水。双方闹得不可开交之时，朱利安军替他们解了围，一场恶战再度展开。女武神的攻击范围相当广泛，我军只能借助城壁的遮挡而逐步前进。该战役胜利条件是击败高利亚德祭司，至于制止操纵女武神的负之力之杖，只有古拉西亚的魔法“SHINING”才有用，但是“SHINING”会耗尽所剩的MP，因此还是直接攻击高利亚德比较好。

击倒高利亚德后，神秘声音的主人、曾在SCENARIO 2中出现的少女简(ジェーン)再度现身，并恳求众人能够放过高利亚德。再次卖个人情给她，而后宙拉西亚以贝塞姆杖之力切断负之力之杖，失去制御的女武神飞回布尔扎姆神殿。危机过后，马杰斯提王子与斯提路将军立刻又神气起来，斯提路将军还拒绝让朱利安军进城并指责伊莎贝拉公主与神子古拉西亚为伍，乃背叛皇帝的行为。至于马杰斯提王子，完全没有自我判断能力，由得斯提路将军说了算。军师布雷斯比也因此而完全看透了帝国的黑暗，并对马杰斯提王子丧失了信心，决定与朱利安军一同去旅行。(关于神秘少女简，记得在SCENARIO 1中古拉比总督过去的领主馆内书架上曾有本日记，内容是古拉比发现自己的妻子具有“某种”特殊的血统，而因此将自己的女儿送给了布尔扎姆教。这其中不知是否有关联？)

第二章 马杰斯提的背叛

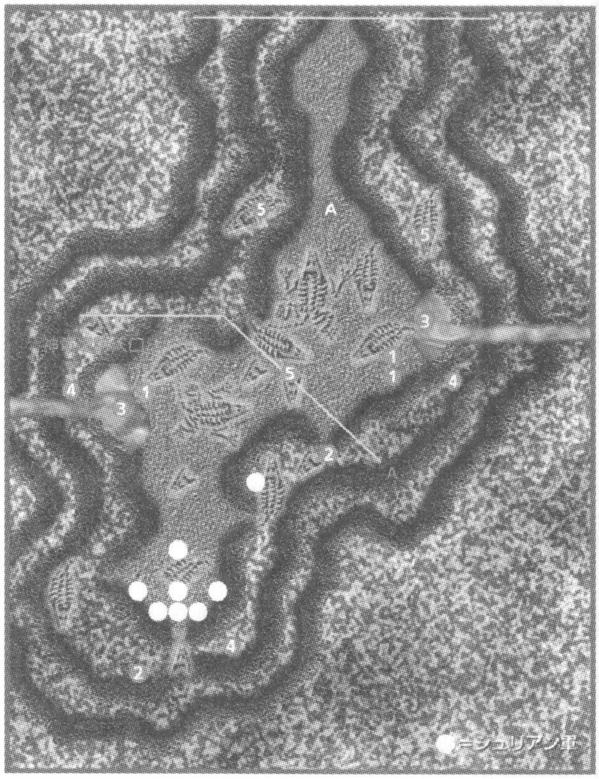
回到狄斯特尼亚港町，却得知马杰斯提王子已派兵包围此地，欲捉拿神子古拉西亚。整理行装后，至教堂找神甫斯卡拉，他打开教堂内的地下道入口，让朱利安军穿越古代大洞穴逃走。龙人柯克洛普斯(ケクロプス)加入队伍，并替众人引路。柯克洛普斯的能力是与龙交谈，以后在战场上遇到龙时，可以让他上前击倒该龙，便能令其仲间。最多可以台８只龙加入，但是只能出战１只。

BATTLE 5 战役 5 战栗のワルキュ

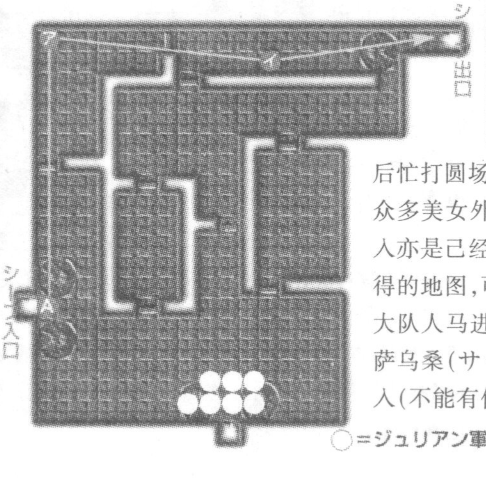


这场战役有四个要点需注意，一是海中埋伏着食人鱼，只要走到一定地方就会出现，且其“素早”高，较难击中它；另一个是有些木桥会断开，需要绕道行走，千万不要因此而让队伍分散；最后，敌人擅长毒攻击，记得要带些解毒草。该版的宝箱中可以拿到神龙遗迹的地图，千万不要遗漏掉了。打倒BOSS恶灵后，却因它撞落了岩石而堵住了左边的出口，导致朱利安军不得不冒险穿越龙的墓地。

BATTLE 6 战役 6 ドラゴンの墓场



所谓龙的墓地乃诸龙的圣地，当龙濒死时便会自己走到此地等死(好象大象一样)。而盗贼们则垂涎此处的宝藏，屡屡入侵并葬送了性命化为恶灵。柯克洛普斯本想与龙的墓地中的龙交谈，让它们放朱利安军通过，简及时现身并告知众龙已被布尔扎姆教操纵，接着为了报答朱利安先前放过高利亚德，让其朋友萝莉(ローリィ)加入(若先前选择不放过高利亚德的话，萝莉便不能仲间)。简离开后，顿荷特便说她似乎喜欢朱利安，一旁的凯特闻言就有些吃醋，军师布雷斯比插嘴如果自己也是年轻女孩的话亦会喜欢朱利安，古拉西亚看看布雷斯比似乎略有所思，布雷斯比领悟到说错话后忙打圆场要大家集中精力战斗。(不过，仔细一看，朱利安军中除了众多美女外，其余男性角色不是兽人就是大叔和小孩，偶尔有帅哥加入亦是已经结了婚的，也难怪朱利安会比较吃香了。)上一场战斗中取得的地图，可在本次战役中派上用场。先将左下方的敌人收拾掉，再派大队人马进遗迹。而当我军行至地图的一半时，龙的墓地守护者白龙萨乌桑(サゥザン)便会出现。让柯克洛普斯与萨乌桑对话，可令其加入(不能有任何人攻击它，否则会成为NPC!)，而另二条绿龙则让柯克洛普斯给予其最后一击，亦能招收进来。

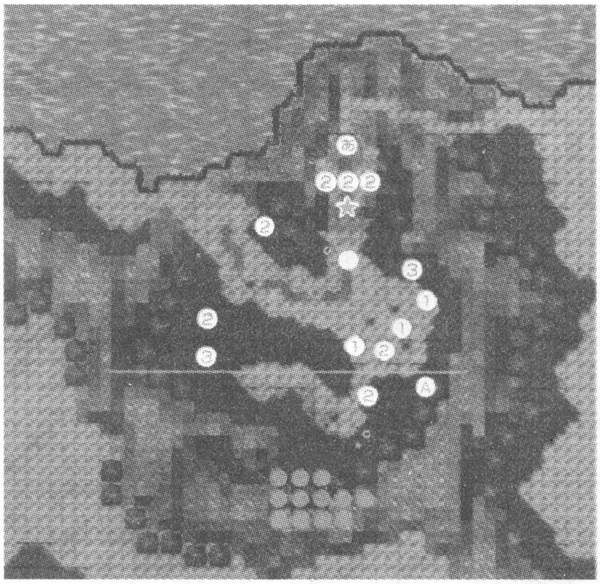


第二章　马杰斯提的背叛

平安通过龙的墓地，来到信奉神龙的弗特希尔村(フットヒル)。刚进村就听见有村民在喊神龙的祭坛发生了异变，赶过去凑热闹，看到祭坛上的神龙像发出神圣的白光，长老解释这是因为神龙背负着新的使命去旅行了。(如果先前杀死白龙萨乌桑的话，神龙像就会倒塌。)村民们散去后，朱利安开始在村中搜刮兼打探消息：有一村民说看见神龙走进军营，但他的妻子却怎么也不相信；越过这个山丘就能到达帝国北部国境巴里艾雷要塞(バリエレ)，镇守该处的乃狄芬达将军(デフェンダ)。

BATTLE 7
战役 7

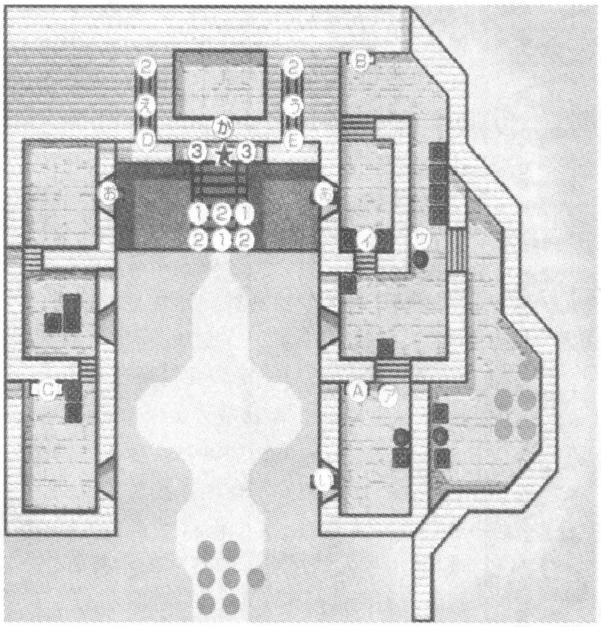
兽王咆哮す



朱利安军行至巴里艾雷要塞前，遥遥望去只见要塞门前一片混乱，原来是有一兽人利昂(レオン，为什么光明系列老是给兽人取名为利昂呢?! 不觉得太没有新意了嘛! 呜～我的偶像～)意图混入要塞，被士兵赶了出来并质问他是否朱利安军，结果利昂却回答是来参加朱利安军的，将对方气得半死。让利昂加入的办法是派人至其身边对话，不过战斗一开始他会往西方逃走，派个移动力高的角色前往。敌人的分布则于西、东、北三块，西方的敌人很少，只需让一、二人去解决即可；大队人马先集中收拾东方的敌人，然后与利昂他们会合，再打城门。

BATTLE 8
战役 8

国境の要塞



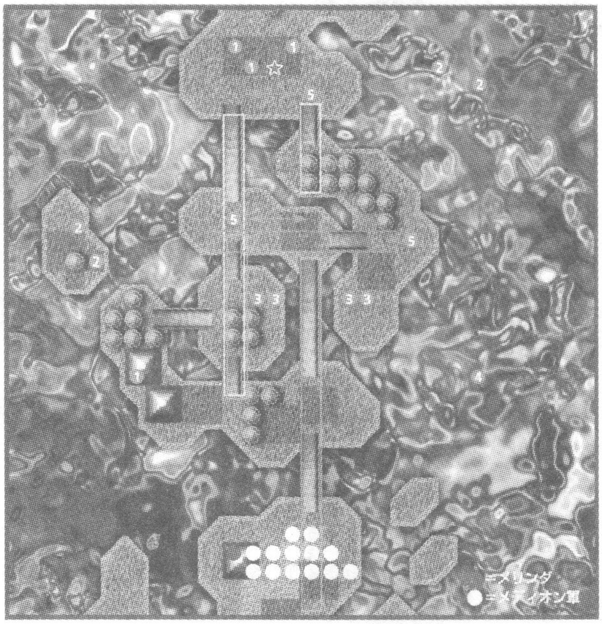
轮到正式攻打要塞了，此番我军分为两支部队，由朱利安等人从正面吸引敌人注意力，而顿荷特等人从右面潜入城内夺取炮台。朱利安这一队的任务相对比较简单，先收拾城门前的敌人，待顿荷特他们轰开城门后与狄芬达将军决战。要注意的是，朱利安他们会受到城墙上炮台的攻击(每炮会扣 10 — 15HP)，需不断回复。至于顿荷特一队的任务就有些艰巨，首先夺取炮台是最重要的，但也不要忘记对付敌人。敌方会出现几次增援，需小心。夺取炮台后，建议先击毙城墙上的炮手，然后再轰城门。终于赢得胜利，狄芬达将军临死前道出其心意：虽然不想对神之子及拯救了帝都的朱利安军下手，但是如果违逆皇帝的话却要连累家族，只能以战死沙场来给自己一个最好的交代。



第三章 阿斯皮尼亚登陆

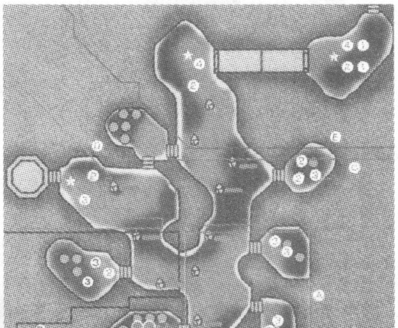
朱利安军终于突破帝国军的拦截，踏上阿斯皮尼亚共和国的领土。但是，很快他们就发现马杰斯提王子与斯提路将军已经坐船赶到，意外的是对方却没有挑起战斗，反而托朱利安军将米狄奥王子的母亲美玲达送至皇帝处。待马杰斯提王子与斯提路将军离开后，众人进加达镇(ガーダー)详谈。此时，飞马女骑士奥妮斯蒂(オネスティ)仲间，先前因埃丘亚鲁将军而没有仲间的伊莎贝拉公主亦同时加入。原来，皇帝让奥妮斯蒂送信给马杰斯提王子，她对这封皇帝的亲笔信有不好的预感，便将信交给了雷利安斯将军。两人看过皇帝的信后大吃一惊，那是为了控制米狄奥而让马杰斯提带美玲达前去作为人质的命令！于是，雷利安斯将军模仿皇帝的笔迹重新写了封信，要马杰斯提将美玲达交与奥妮斯蒂送至皇帝处。现在已成功地救出美玲达，接下来的问题就是要尽快将她带至米狄奥处，否则米狄奥军便会与辛比奥斯军相互残杀！一切准备就绪后，朱利安军往共和国的首都进发。

BATTLE 9 战役 9 待ち伏せ



虽然已经脱离了帝国的统辖范围，但却进入了布尔扎姆教的活动地域。此番拦住去路的便是邪教假面僧了。从这一版开始，我军败北条件又多了一个——美玲达死亡。美玲达完全是NPC，她会跟随伊莎贝拉公主行动，如果伊莎贝拉公主不在的话则跟随布丽吉特……好在伊莎贝拉公主因僧侣这一职业的关系，原本就是放在队伍最后方的，故不必担心美玲达的安危。本次战役中倒是要注意敌军中的石巨人，它们封锁住几个桥口，并不断地作直线攻击，应极力避开其射程范围，然后突击至石巨人身边以最快速度将其消灭。另外，不要忘记招收龙人队。

BATTLE 10 战役 10 大灯台



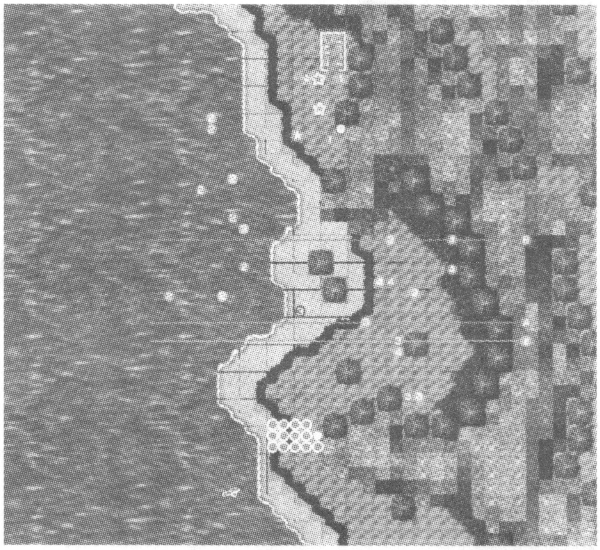


突破假面僧埋伏的朱利安军，于黄昏时分抵达通往阿斯皮尼亚的古代吊桥。但是，敌人亦重重把守此地，而吊桥的开关在大灯台的里面。于是，军师布雷斯比想出一计，乘夜色利用岩石的掩护突袭大灯台。本次战役分二个步骤：抵达大灯台前、消灭灯台内的BOSS、消灭吊桥的BOSS。玩者可以利用岩石让朱利安军在不被敌人发现的情况下至大灯台，也可以堂堂正正地前进，利用敌人的援军骗取更多的经验值。每块岩石后的阴影中可以躲藏两个人，飞行系的角色大可一气冲过去，至于伊莎贝拉公主应留在后面，免得美玲达行得太靠前而碍手碍脚的。灯台前有个BOSS，将附近的敌人消灭后，将大队人马全拉入灯台内，朱利安和伊莎贝拉公主要留在外面。进入灯台后先取得二个宝箱中的物品，然后再谨慎地前进，避免被敌人制住先机。击败灯台内的BOSS，却险些被假面僧触发自爆开关，好在简再度赶到及时解除了危机。放下吊桥待我军从灯台出来后，便可发动第二波攻势。接下来的敌人分散于吊桥两端，将其各个击破即可。

第三章 阿斯皮尼亚登陆

BATTLE 11 战役 11

爱に生きる将军

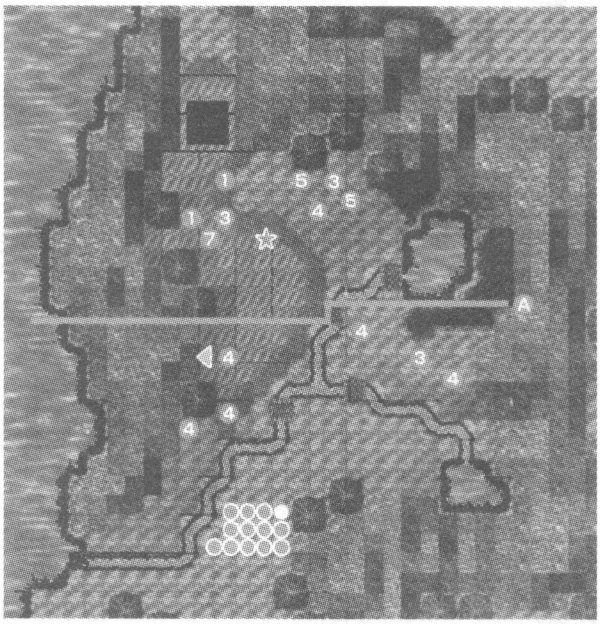


平安通过吊桥的朱利安军，来到共和国副国王布莱巴甫(ブライバブ)的领地，遥遥望见米狄奥军搭乘的西盖特号正驶过海峡，偏偏此时假面僧又前来阻挠，且还有贝亚棱尔军(ベァソイル)及普洛方德将军在内！如果在 SCENARIO 2 中杀死普洛方德将军的副官丝忒拉的话，前者铁定是你的敌人；反之，放丝忒拉一条生路的话，本次战役直接击倒 BOSS 假面僧并不攻击普洛方德将军的话，战斗结束后他就会加入队伍。战斗一开始，普洛方德将军因神子古拉西亚及美玲达的关系而不愿攻击朱利安军，假面僧使用魔法阵困住丝忒拉要挟他参战。这一战中要注意骑兵系的角色在沙滩上移动力会打折扣，而敌人有数名鸟人布置在左方的海上，最好将其诱过来杀之。普洛方德将军则无须理睬，直接找 BOSS 算帐即可。战斗结束后，古拉西亚解开魔法阵，救出丝忒拉，但她的身体似乎欠佳。美玲达等女性角色立刻察觉丝忒拉已有孕在身，而普洛方德将军却茫然不知，结果被凯特一网骂进：“男人真是迟钝！”

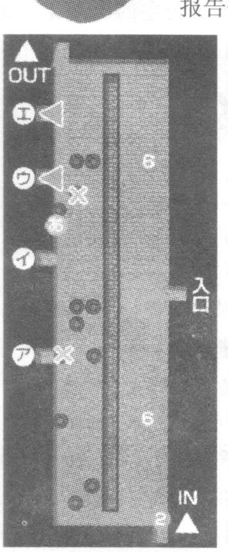
进入贝亚棱尔城，四处打探一下消息，获知此时辛比奥斯军已击败布拉夫(ブラーフ)，正开始王都夺还作战。此地的领主布莱巴甫起兵发动叛乱，业已率兵出城去了。在进领主馆之前先至酒场，可见到武斗家乌诺马(ウノマ)，据说是来找失散的弟子(即辛比奥斯军的武斗家艾玲)。再至领主馆，于酒窖中救出被关押的领主夫人与其子哈拉尔德(ハラルド)。从他们口中得知，某日有假面僧来找布莱巴甫，其后他就完全变成另一个人似的。哈拉尔德认为自己真正的父亲已被恶魔所杀，决定加入朱利安军为父报仇。

BATTLE 12 战役 12

追 迹



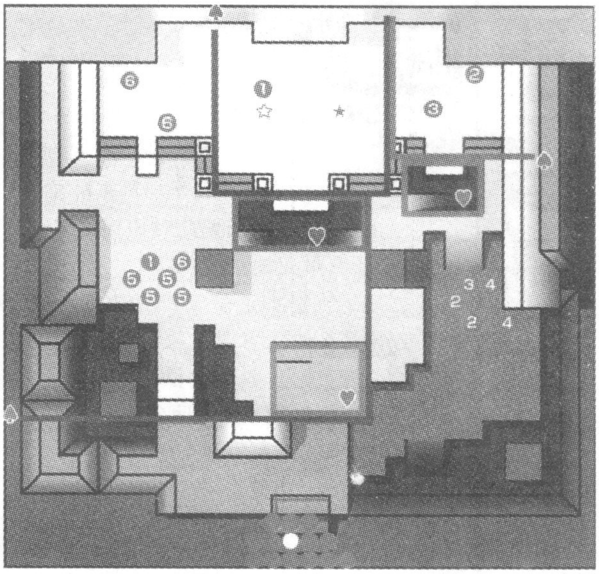
朱利安军出得贝亚棱尔城，在沙漠中追上布莱巴甫军。此时，假面僧向布莱巴甫报告帝国第 2 王子亚罗卡特(アロガント)已经战死，王都被辛比奥斯军夺回；皇帝和米狄奥军前往斯特利齐村(ストリッヂ)，古拉比总督正在那里启动古代战车。布莱巴甫闻言，急忙赶往斯特利齐村与古拉比汇合，留下埃丘亚鲁将军阻拦朱利安军。这场战役并不难，倒是要注意山脉遗迹。埃丘亚鲁将军临死前说明自己一时糊涂，受帝国加赞鲁将军(ガーゼル)的诱惑而背叛了共和国，一直以来都在寻找一个适合自己战死的地方，现在总算是如愿了。



第三章 阿斯皮尼亚登陆

BATTLE 13 战役 13

父と子



消灭了埃丘亚鲁军后，朱利安军及时追上布莱巴甫，却见忍者亚夏(ヤシャ)正与他谈话，说古拉比的古代战车已被米狄奥所灭。一旁的假面僧认为眼前的亚夏不是真的，而亚夏却说他们确实是复数的，乃三位一体。此时布莱巴甫，正确的说应该是出现于世纪末的破灭者魔物库丹(クダン)发觉朱利安军的到来，限备迎战。同时亚夏亦惊讶于美玲达为何在朱利安军中，了解到美玲达的重要性，库丹决定与亚夏联手捕获美玲达。这场战役比较难，除了库丹和亚夏这两个很强的BOSS外，最恶劣的是有三处地方会发生地陷，一有不慎我军就会被分断开来。敌军中的忍者亦要十分留意，其行动力极高，必须将防御力低的伙伴安插在后面，免得被攻击到。最后能够抵达库丹处的路，只剩左边的入口，在地陷未发生前，可让朱利安突破至右边的平台，与飞行系的伙伴外加弓箭手台力狙击亚夏，而后再去对付库丹。



库丹虽然被杀死了，但亚夏却负伤而逃。为了避免米狄奥与辛比奥斯间发生悲剧，朱利安让奥妮斯蒂先行一步，接着派顿荷特与伊莎贝拉公主紧跟其后。

共和国王都阿斯皮亚城的石桥上，一切似乎都按帝国皇帝所预谋的那样，利用亚罗卡特王子与布尔扎姆教的绑架计划，得以有堂堂正正的名义入侵并从内部分裂共和国，再假借米狄奥与辛比奥斯之手，消灭亚罗卡特王子、古拉比总督一派，现在又控制了米狄奥让他去对付辛比奥斯，二十年来收复共和国的夙愿终于可以达成了……“住手!”奥妮斯蒂一声清脆的大喊，喝止了米狄奥与辛比奥斯的战斗，亦让皇帝的心一沉，接着垂死的亚夏赶至，只来得及说了句：“马杰斯提王子……朱利安……只剩下一个亚夏……”便倒地身亡。如果说顿荷特与伊莎贝拉公主的出现让皇帝大吃一惊的话，其后朱利安、古拉西亚与美玲达的到来，确实使皇帝感受到绝望是怎么一种滋味了。接下来一切事情都好办了，没有了人质，米狄奥亦不用再与自己的好友苦斗；“近卫杀手”没能抓住古拉西亚与贝塞姆之杖，皇帝很难与拥有强大古代力量的布尔扎姆教相抗衡，而不得不放弃他的野心；至于不能再回帝国的生活的美玲达母子，国王贝内特雷姆表示欢迎他们到共和国定居。最后，就剩下组建远征军前往北之地雷蒙德斯特(レモテスト)的邪神宫，讨伐布尔扎姆。古拉西亚提出在古代传承中与休多鲁对抗必须要有“朱米辛”(ジュメシン)的力量，只是不知该力量的详细情况。于是决定让辛比奥斯军先行一步，去北之地打探情报。米狄奥军送皇帝返回帝国后驾船北上；朱利安军调查有关“朱米辛”的情报后，再出万里长城；三军到北世界的雷蒙德斯特之都汇合。一旁垂头丧气的皇帝突然又回过神来，哈哈大笑着念叨：“朱米辛……朱米辛……原来如此呀!”看来顽固的皇帝仍未放弃他的野心，不过此时众人也没空去管他了。



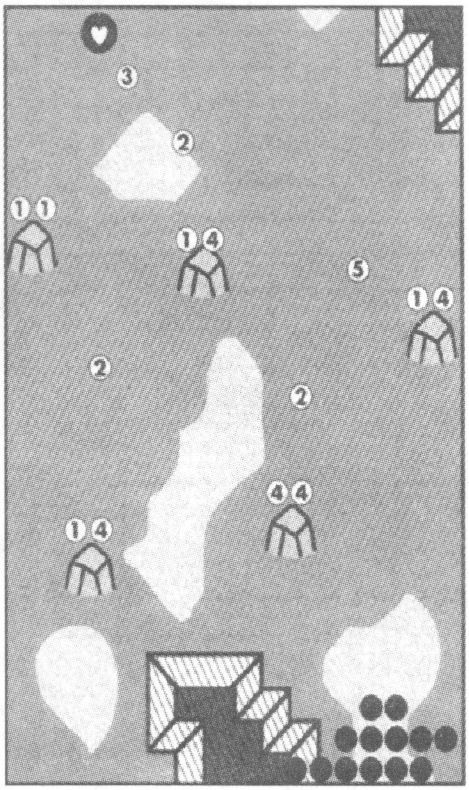
第四章 远征军往北世界

王都阿斯皮亚再度恢复平静，朱利安与布雷斯比在城下町中等候古拴西亚，但是贝内特雷姆国王与古拉西亚的商谈似乎格外漫长，至今仍未有结果。此时，米狄奥与辛比奥斯整备好自己的军队前来告别，期待着到北之地再度齐聚一堂。送走米狄奥与辛比奥斯后，朱利安至王宫的会议室，却见古拉西亚与贝内特雷姆国王都在称赞一旁的美玲达夫人，仔细一问方知所谓的“朱米辛”之谜已被美玲达轻而易举地解开了！其正确答案竟然是“朱利安、米狄奥、辛比奥斯”三人名字的开头字母！也就是说需要三军的联手作战，方能赢布尔扎姆！但是，现在米狄奥与辛比奥斯均已离去，只能先往北出发在那里汇合了。贝内特雷姆国王因为自身的某种原因，坚持要一同前去远征，而布雷斯比只好留下来保护美玲达夫人。

出发前先整理一下装备，至于阿斯皮亚城内没什么可搜刮的(在 SCENARIO 1 中辛比奥斯已经作过地毯式的搜查了)，倒不如至城下町能够看到一奇异的场景：在护城河的岸边，传说中的幻兽“盼”(ペン，辛比奥斯军)与“盼兰”(ペンコ，米狄奥军)正在谈情说爱，另有一幻兽的突变体盼多鲁夫(ペンドルフ)在旁“偷窥”，还美名曰是在搞研究，朱利安自然是将他一把揪入军营中。在 SCENARJO 1 中将亡命民全部救出的话，会在此遇上他们并得到“ジャステンソード”。补给完毕后，朱利安军出得王都，打开万里长城的封印之大门，往未知的北世界而去。这时，丝琵丽狄多将军(スピリテッド)亦悄悄地尾随其后，她犹豫再三最终下定决心通过封印之大门……

BATTLE 14 战役 14 远征军 北へ

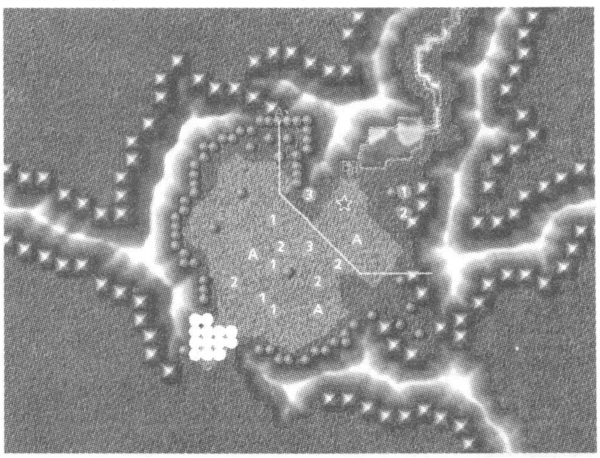
出得万里长城，已是魔物与邪教僧的地盘，这场战役便是与其遭遇战。轻松地结束战斗后，贝内特雷姆国王说附近应该有座名为奥拉尔(オーラル)的村庄，还说等到达该村后方能向大家说明他之所以参加远征军的原因。



BATTLE 15 战役 15 万里の川のほとり

朱利安军顺着路标所指的方向来到奥拉尔村前，又遇大批的魔物挡道。在战斗途中，丝琵丽狄多将军出现在后方，要求加入朱利安军。

战后，贝内特雷姆国王解释奥拉尔村不被魔物侵袭的原因：在村旁有被称为“圣河”的万里之川流过，其河水具有正之力能够拒绝负者的接近。进村后，按照贝内特雷姆国王的指示，来到村内北方的山洞中，见过正在等候他们的神官奥妮娅内拉(オネアネラ)，从中得知贝内特雷姆国王乃先导者的血族，背负引导传说的远征军之使命。而古拉西亚虽然是“灵魂”的保有者，但却并非真正的伊诺贝达，必须前往“ARCH HILL”，接受传承仪式方能成为真正的神于。根据先行的辛比奥斯军中忍者村正所刺探的情报，玛雅村(マヤ)的长老知晓那圣舟降落之丘 ARCH HILL”的方位。(山洞中的宝箱，其密道在宿屋最左边房间内的书橱。)

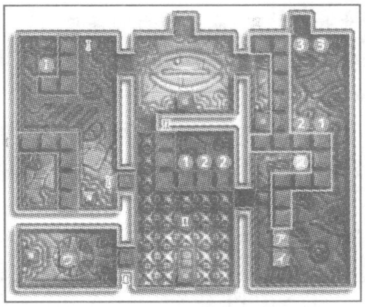


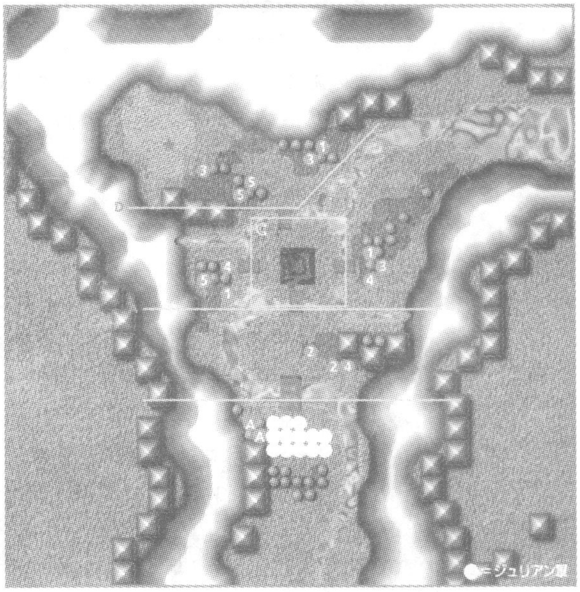
第四章 远征军往北世界

BATTLE 16 战役 16

分かれ道

又是例行的遭遇战，表面上没有什么难点，不过在暗之遗迹内的夺宝战倒是颇费一番工夫。遗迹内部是一片黑暗，需点燃火堆方能看清，另外还有许多栅栏阻住去路，要踏下开关将栅栏放下。在战斗之前，贝内特雷姆国王尚看见一艘帝国战舰停留在河道处，但当结束战斗后又眨眼间不见了。

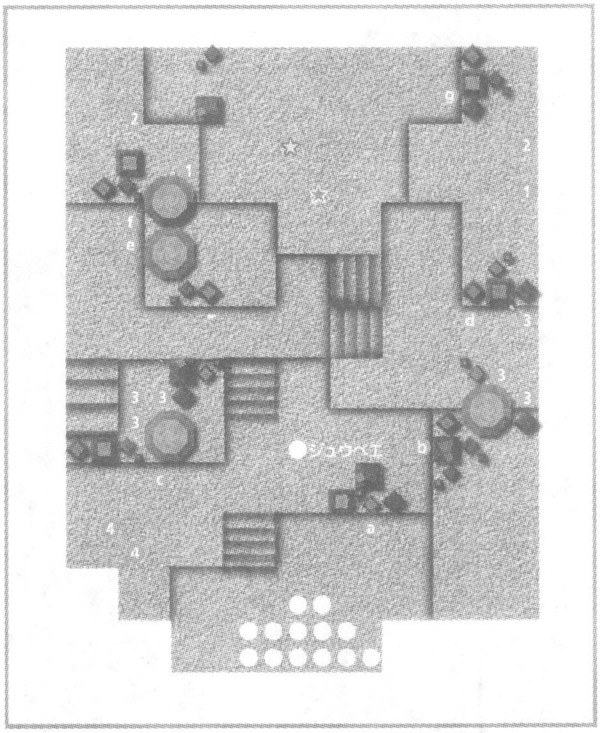




BATTLE 17 战役 17

レインブリラッド再び

众人来到山道上，此番的敌人竟然是皇帝直属的"近卫杀手"！据其所言，六名"近卫杀手"分成三批去对付未、米、辛三军，负责对付朱利安军的则是"僧正"(Bishop)和"兵士"(Pawn)。此时有一忍者柳生(ジュウベェ)突然出现，并提醒朱利安"近卫杀手"最强之处在于六人集体作战，如今他们分别行动正是各个击破的太好时机！本战的版图分山道与山洞两个部分，山洞中路线较复杂并有宝箱。战斗一开始，柳生就进入山洞打算直攻"近卫杀手"。为了阻止他这种飞蛾扑火的举动，我军不得不以最快速度消灭山道上的敌人，然后派部分伙伴进入第三层(由下往上数)左首的洞窟，拦截柳生并与其对话，之后他便会仲间。另外，其它几个洞窟亦可入内一观，寻找宝箱。最后，兵分两路，朱利安率一队走山道吸引"僧正"的注意，另一队由古拉西亚带领穿山洞至山顶将"兵士"引到山洞前，各个击破。



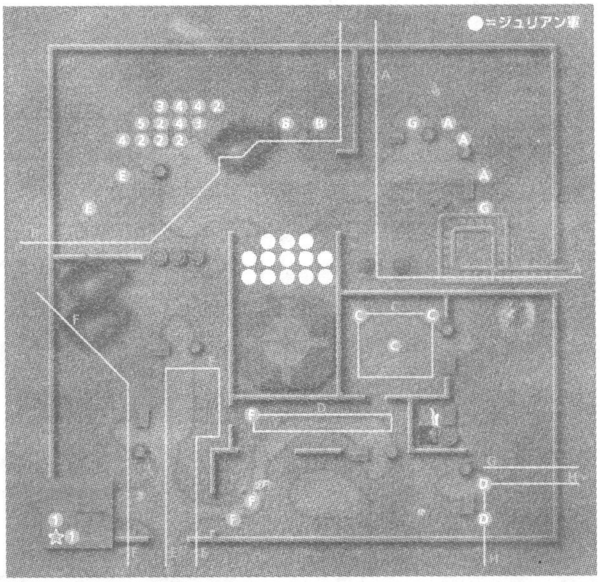
虽然击败了"僧正"和"兵士"，但目前的情景并不容乐观。首先是米、辛两军未知"朱米辛"的秘密已经解开，依然向敌人的大本营雷蒙德斯特之都进军；其次，"近卫杀手"中其余四人"王"(King)、"王后"(Queen)、"骑士"(Knight)、"车"(Rook)正暗中向米、辛两军伸出了魔掌！不过，现在的朱利安军已来不及通知其他两军，唯一能做的事情便是尽快完成传承仪式，然后再与两军汇合。

黄昏时分，朱利安军终于翻过群山，抵达玛雅村附近。但是放眼望去却不见任何村落的踪影，幸好凯特的耳朵较灵，先听到嗡嗡的翅膀扇动之声，顺着其方向，贝内特雷姆国王直指天空中庞大的黑影，众人才发现玛雅村竟然是浮游在天空中的！

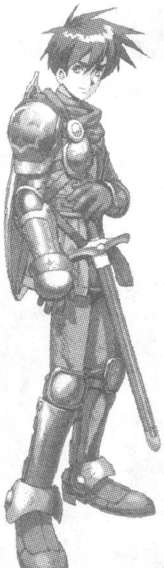
第五章　创造主的遗产

进入玛雅村，村落中的房屋皆飞翔在空中，好在教堂依然停留地上。进入教堂 SAVE 后，出得大门便发现魔物已经侵入村庄。

BATTLE 18 战役 18　暗にうごめくもの



敌人的布置十分密集，大部分位于我军的左上角，BOSS 与两只夜魔于村口，相距十分遥远，大可放心地去对付左上角的杂鱼，当它们被消灭得差不多时 BOSS 自己会送上门来。如果对朱利安的实力有自信的话，可让他先突入敌阵用雷魔法大范围地杀伤敌人，其他伙伴紧跟其后检便宜；反之，就耐心地将敌人一一诱过来，慢慢肢解。途中会有两三个援兵出现，不足为惧。





驱除魔物后，一座小屋从天空中落下，想必是村民听到了打斗声而下来查看情况。朱利安扬声示意对村民并无恶意，那村民方敢从屋中出来。该村民乃妖精族的普丽穆拉(プリムラ)，据说在 20 年前曾与亚瑟、罗狄他们一同与休多鲁战斗过，而且还认识朱利安。看见传说的远征军终于到来，普丽穆拉异常兴奋，并想去唤醒长老伊夏哈格特(イシャハカット，游戏开始前的老人)。古拉西亚觉得打扰他人的休息不太好，再加上连日的行军及战斗，众人也已经很累了，故先回军营休息一晚。次日，普丽穆拉带众人去见伊夏哈格特长老，只见她对桔色铁箱敲打一番，长老的房屋立刻从天而降。众人入内详谈，伊夏哈格特长老说他十分了解朱利安等人的动向，因为他经常外出旅行曾多次遇见众人，只是朱利安他们没有什么印象而已。话归正题，当谈到传承仪式与邪神宫时，伊夏哈格特长老的表情立刻严肃起来，他让助手将屋子升至空中，并让大家到屋顶观看周围的景色。只见玛雅村附近的森林中央有一大块圆形沙漠，伊夏哈格特长者说明该沙漠便是圣丘的所在处，只有到那里通过第一试练，才能进入"ARCH HILL"。接着，屋子继续往高处攀升直至飞越云层。极目远眺，便可望见雷蒙德斯特之都，在其中央的山顶上屹立着庞大的建筑物即是远征军最终的目的地——邪神宫！而在邪神宫左右两边各有一座大祭司之别塔。遥遥望去，似乎没有任何道路能够进入邪神宫，伊夏哈格特长老说他有一本古书，上面记载了进入邪神宫的方法。然而，当众人回到屋中时，却不见该书的踪影。长老的助手立刻想起前几日长老外出旅行时，曾有假面僧来访，难不成古书已被其所盗?！干着急也没用，最后决定先去沙漠接受试练、完成传承仪式，然后一边进军一边找寻进入邪神宫的方法。伊夏哈格特长老让普丽穆拉与朱利安军同行，如此又多了位拥有回复魔法的伙伴。

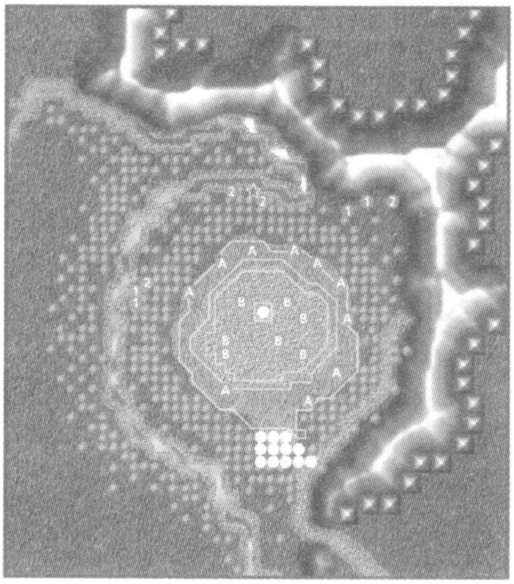


去沙漠之前，还是按照惯例在村中搜刮、补给。只要敲打那些桔色铁箱，房屋就会立刻落下。

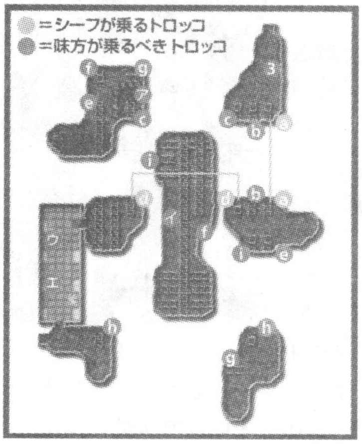
第五章 创造主的遗产

BATTLE 19 战役 19

第一の试练

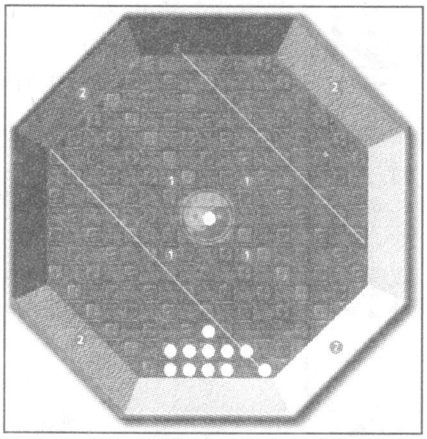


众人来到沙漠，古拉西亚费了不少时间探知遗迹，虽然起了些感应，但也招来了大批的魔物，第一试练就此开始了。这一关的胜利条件是击败BOSS，前进路线有两条：一是走直线穿越沙漠径直狙击BOSS；一是绕道从东西两边的树林走。走沙漠路线的话，沙漠中及其周边平原地带会源源不断地出现魔物，让你应接不暇，基本上胜算很少。反之，最佳路线是从东方的树林绕道而行，顺道还可以进炭坑遗迹内溜达一圈（如果在玛雅村内找到遗迹地图的话）。炭坑遗迹内是依靠矿车移动至各个区域的，我方只需派两个人人内即可，因为在入口处总共有三个矿车，被盗贼抢去一个，便只剩下两个席位了。在选择换乘矿车前最好SAVE一下，避免走冤枉路。另外，为了拦截盗贼，只有一条路是正确的，最好是派行动力高的飞马骑士奥妮斯蒂前往。



BATTLE 20 战役 20

第二の试练



顺利通过第一试练后，“ARCH HILL”显现于沙漠上，进入其内遇大神官开始第二试练。第二试练相当简单，无须战斗只要达成特定条件即可过版。本版的要求是将四个土偶引到古拉西亚的身边，成东、南、西、北四角围住他。土偶最大移动步数是五格，每一回合它们都会往其面对的那个方向前进，然后再改变自己的朝向。在地板上刻有一排排的花纹，代表雷、冰、火、风、回复等各种魔法，空白处即没有任何魔法。当土偶踏上刻有花纹的地板时，就会对我方全员使用该花纹所代表的魔法。解决的方法是让我军拦住土偶的行进路线，令其最终绕到古拉西亚身边。若有人站在土偶面前（注意土偶的朝向），该土偶就因无法前进而停留原地并改变它的朝向（原本是面向南方的话，下个回合就会往西方前进）。又如，土偶前进五格，而那第五格的地板上刻着攻击魔法的花纹，可以让伙伴站在这第五格上，这样土偶就只能走到没有花纹的第四格，避免了魔法对我军全体的打击。

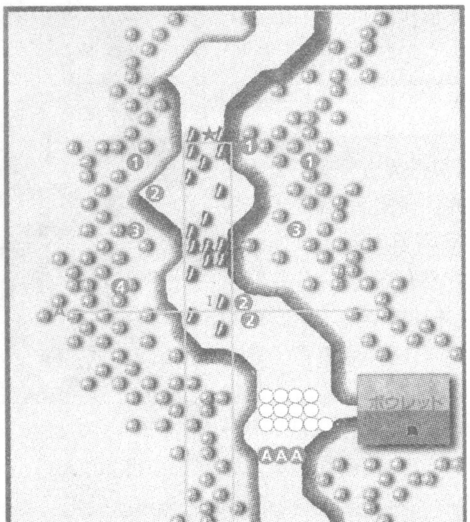
终于通过了第二、也是最后的试练，大神官再度出现，屋内显现类似银河的光景，空中漂浮着正的光之胞子。据大神官所言，天所寻求的东西乃是秩序，向此世界寻求秩序，而为了让此世界的子民适应秩序，才有了试练。正和负之力的关系便是适应秩序的判断材料，如果正之力屈于负之力之下时，破灭便会造访此世界。古拉西亚他们还想询问进入邪神宫的方法，但大神官却以自己是中立的立场而不肯告知，径直施行了传承仪式，然后将众人送至沙漠，“ARCH HILL”亦随即消失。当众人发现古拉西亚的样子有些变化时，后者想起大神官临行前说过：“伊诺贝达用贝塞姆之杖给予伙伴祝福，其伙伴可成为光之使徒。”于是，大家首推朱利安接受贝塞姆杖的祝福（美名曰信任朱利安，其实是拿他当实验品吧？），转职为光之使徒。从现在开始，到达LV20的伙伴可以实行第二次转职了。

第五章 创造主的遗产

普丽穆拉领着朱利安军打算翻过雪山，至公路与辛比奥斯军汇合。不料在山上遇到暴风雪，只得进山中供旅人休息的大木屋避一避。虽然是歇脚之处，教堂、武器店、道具屋、冶炼屋却也一应俱全。与其他旅人谈话，得知附近有个雪女，这暴风雷似乎就是因她而起。整理完毕后，走近大门时雪女玛姬（マーキィ）突然出现，她本想将屋内的人全部冻死，结果因为古拉西亚的力量而未能成功，再加上眼见朱利安军人多势众，便采取了“战略性撤退”。

BATTLE 21 战役21 雪山の魔女

公然受到对方挑衅，朱利安军自然咽不下这口气，便追着玛姬来到冰天雪地中大战一番。此番战斗的地形较狭窄，通往玛姬的道路上又布下了众多冰晶，需一边将其清除一边前进。飞行系的伙伴可以至山坡上消灭两边的故人，其余的人只能借助山道中凹进去的地方来躲避玛姬每回合的冰魔法攻击。注意当玛姬使用冰魔法后，路上的冰晶会再度结起来的。战斗胜利条件虽然是击败BOSS玛姬，其实她是可以说得的。让古拉西亚至其身边与她对话，玛姬便会说明她并非布尔扎姆教的人，相反的因为她反抗布尔扎姆，遭休多鲁的诅咒方变成雪女的。玛姬还说她因听说传说的远征军将路过此地，特地到此来等候能够替她解开诅咒的人。于是，古拉西亚用贝塞姆杖对玛姬施行祝福，朱利安军便又多了一位魔法师。

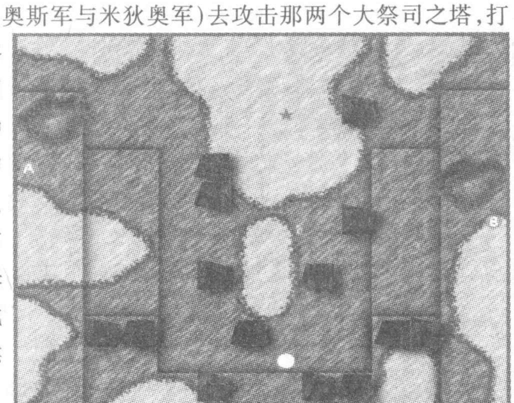


◯＝ジュリアン軍

BATTLE 22 战役22 もう一人のヒュードル

总算翻过了雪山，来到山谷中的朱利安军却又遇上了具有与布尔扎姆等同力量的休多鲁加尔姆！亦即朱利安的杀父仇人！加尔姆与建立千年王国的布尔扎姆不同，他只需一小块领地就满足了（?），在20年前，魔女莉莉克斯他们击落方舟，妄想夺取圣棺的力量成为休多鲁时，加尔姆就曾帮助过佣兵亚瑟对抗莉莉克斯。20年后的现在，加尔姆依然暗中阻碍着布尔扎姆再度征服世界的野心。究竟是出于不愿有人征服此世界，抑或其它原因，加尔姆总是看似站在中立的立场，其实却通过暗中帮助人类并借其手而消灭他的“敌人”吧?! 加尔姆要求古拉西亚不用贝塞姆杖与他战斗，展示远征军的力量，否则他们就无法击败布尔扎姆。如果朱利安军胜利的话，加尔姆便告诉古拉西亚前往邪神宫的方法，反之则要朱利安的性命。这场战役相当简单，敌人只有加尔姆一个，虽然在战斗途中会出现一些零星的敌人，但因距离较远没有多大的威胁。至于HP600的加尔姆，只要大家围攻他，再加上古拉西亚与伊莎贝拉公主的“オーラ”魔法回复全员HP，应该没有多大的困难就可以解决他。

战斗结束后，加尔姆认同远征军的力量，并告之邪神宫左右别塔是打开道路的钥匙。让没有伊诺贝达的两支军队（辛比奥斯军与米狄奥军）去攻击那两个大祭司之塔，打开道路后朱利安军冲入邪神宫内，只要令布尔扎姆丧失战斗力，然后用贝塞姆之杖以及古拉西亚……”

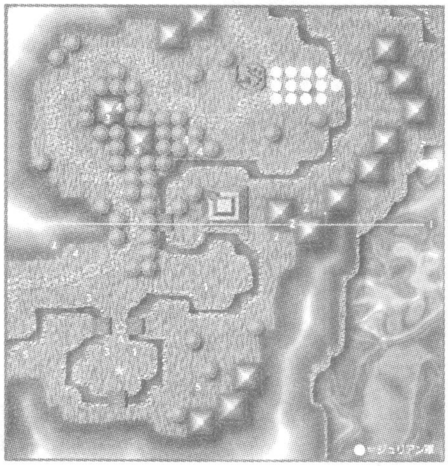


●＝ジュリアン軍

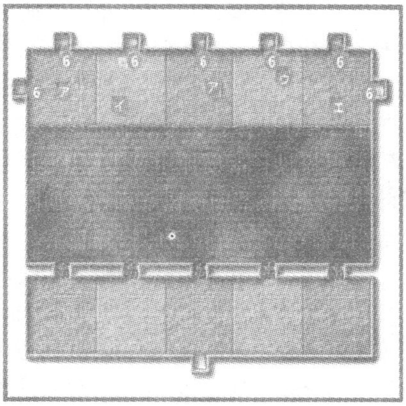
第六章 北方尽头之都

从加尔姆处获得了宝贵消息后的朱利安军，终于翻越过群山，平安抵达公路旁的多尔曼特村（ドルマント）。然而，经过一番调查后，发现先行的辛比奥斯军竟然还没有到达此地！唯一的可能性就是辛比奥斯军遭到了“近卫杀手”的袭击！不过留在村庄中瞎猜也无济于事，整理行装后朱利安军继续往雷蒙德斯特之都进发。

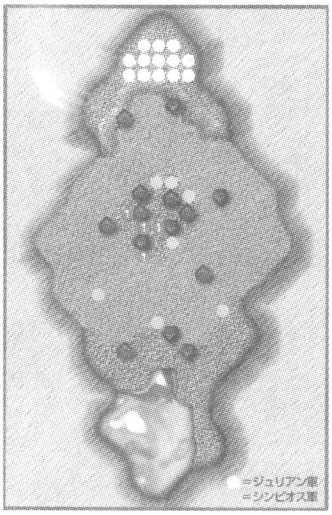
BATTLE 23 战役 23 ドルマント南平原



刚出多尔曼特村，就在平原上遇到了“近卫杀手”中的“女王”和“车”，据其所言，辛比奥斯就在他们身后的山洞内，且生命垂危！耽误之急便是要先打败眼前的“女王”和“车”，然后再进山洞探个究竟。同样的，对方亦想替伙伴“僧正”和“兵士”报仇，于是一场恶战就此展开。先集中兵力消灭附近的敌人，将道路清除后再派六位移动力高的伙伴进炮台遗迹夺宝（遗迹地图在多尔曼特村冶炼屋内的宝箱中）。炮台遗迹中是利用那些大炮来打击盗贼的，一般来说只要将宝物全部夺回来即可，犯不着花太多时间去消灭盗贼。至于敌方“女王”和“车”这两个BOSS，可以沿用以前的方法，先把一人引过来群殴，剩下另一个自然就好办多了。



BATTLE 24 战役 24 ドルマント南洞窟



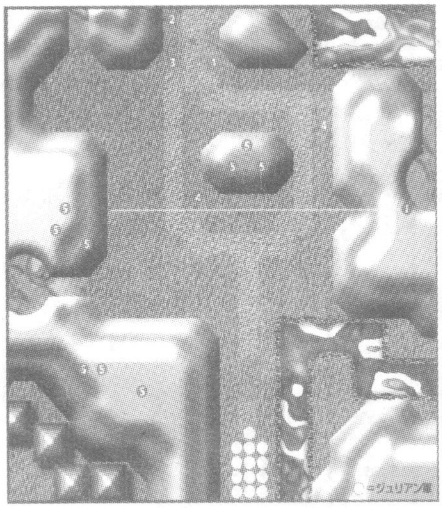
“女王”和“车”临死前居然说辛比奥斯军会替他们报仇的，这可真是太奇怪了。众人加快脚步进入山洞中，所看到的却是被封在冰中已经停止了呼吸的辛比奥斯！一旁的亚夏指示辛比奥斯军拦截朱利安军，无可奈何的丹塔雷斯他们为了解救自己的指挥官，而不得不与友军为敌。虽然说是要尽量减少对辛比奥斯军的伤害，直接对付亚夏，其实将辛比奥斯军全灭也没有关系，等三军正式汇合后可以找神甫令被杀的伙伴复活，因此无须顾忌尽管“残杀”自己曾经培养的辛比奥斯军吧！（细心计算可不伤及他们）

亚夏临死时很不甘心，他们兄弟三人好不容易从最强的忍者罗狄（《Shining the HolyArk》中的角色，与亚瑟一同旅行并且被“灵魂”附身成为伊诺贝达。）处领悟到三位一体，并且为了修炼此功夫还冒险杀害了远东村的族长。三人流浪至狄斯特尼亚帝国，成为皇帝所重用的忍者，然而现在一切的功名利禄皆离他们远去，此时再想起当时被罗狄压倒性的强大所制服后对方的教诲，亦是太迟了。被关押在洞窟中的军师帕尔西斯（パルシス）等人亦被释放，但是从他们口中得知解除辛比奥斯所中的法术只有亚夏一人！正当众人手足无措时，神秘少女简再度出现，她用其负之力将冰融化后，古拉西亚赐予辛比奥斯贝塞姆杖的祝福，总算将他从鬼门关又拉了回来。告别了简后，众人回到多尔曼特村，让辛比奥斯泡在温泉中治疗。此时，外出打探消息的顿荷特大惊失色地飞奔入内：“就在我们回村的时候，米狄奥的军舰已经越过此地往雷蒙德斯特之都去了！更糟的是近卫杀手的军舰正紧追其后！”事不宜迟，朱利安军只得留下尚未恢复过来的辛比奥斯军，火速营救米狄奥军。

战斗24结束后回到该村的道具屋购买“おいしい肉”，然后在村中的井户中调查可令タルク仲间。

第六章 北方尽头之都

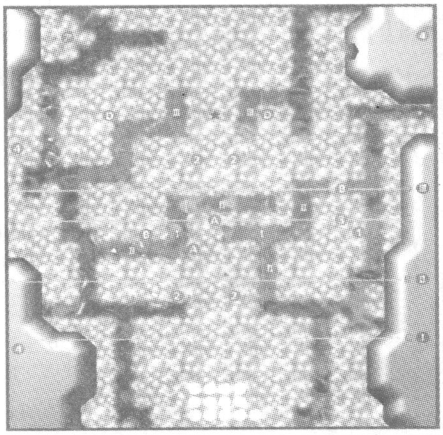
BATTLE 25 战役 25 火山地带



众人行至多尔曼特火山地带，却见火山群开始活发，不断地喷射出灼热的熔岩，幸运的是“近卫杀手”的军舰亦逃脱不了大自然的威力，消失在熔岩中。至于朱利安军便要在还未被熔岩吞没前，消灭那些惹人厌的假面僧。在这一版中最需要注意的是，不要因为贪图经验值而被卷入岩浆中(贪吃的猪是要挨宰的)。

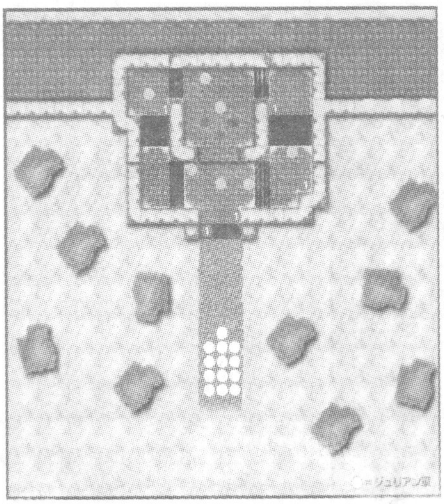
平安通过火山来到河道，却见漫天下着大雪，所幸前方停靠在岸的正是帝国战舰弗拉古西普号，看来米狄奥送皇帝回国后，因为某种原因而换乘了军舰。朱利安军上船躲避暴风雪，顺便补给一番。根据船员所言，因为大雪封河船无法继续航行，所以米狄奥军离船步行，且已经离开了好长一段时间了。

BATTLE 26 战役 26 レモテスト冰原



当风雪停下来时，朱利安军沿着结冰的河道继续前进，但是不一会儿再度遭遇假面僧，领头的还说米狄奥军已经加入了布尔扎姆教！本次战役有三个要点需要注意：一、当我军中任何人到达地图一半时，“近卫杀手”中的“王”和“骑士”就会出现在右上角；二、结冰的河面会断裂开，行军时要多加注意；三、当河面完全断裂开时，附近会出现雪人，其特殊技能令人混乱。因为是在冰原上，故人的行动不太受地形限制，不能再象以前那样将“王”和“骑士”分开来，不过一定要乘他们接近之前先消灭假面僧一伙，避免遭受太大的打击。

BATTLE 27 战役 27 レモテスト入口



终于抵达了雷蒙德斯特之都，然而出现在朱利安眼前的却是邪神宫本堂的大祭司以及米狄奥军！就和昔日丝琵丽狄多将军受到芭桑姐祭司(バザンダ)的操控一样，屹立在雷蒙德斯特之都城楼上的米狄奥亦丧失了自己的意志，成为大祭司手中的一枚棋子。继辛比奥斯军之后，朱利安再度与自己的好友刀剑相对。和先前一样，将米狄奥军全灭也没有关系，不过米狄奥本人是不能杀的，必须直接狙击大祭司。大祭司的HP在600左右，会强力的魔法，好在防御力奇差，花些时间还是能够解决的。不幸的是大祭司的法力远胜芭桑姐祭司，即便将他杀死，米狄奥他们所中的诅咒却依然没有解开！听见朱利安心中的哭泣声，简再度起来替米狄奥解开诅咒。但是，简一再地帮助朱利安这种背叛者行为终于惹怒了布尔扎姆，巨大的女武神突然出现在城楼上方，强行带走了简。此时，米狄奥清醒过来，伤愈的辛比奥斯亦赶至，众人安慰因简被抓而伤心的朱利安。雷蒙德斯特之都的大门敞开，千年前布尔扎姆与伊诺贝达之战后留在此地、建立艾尔贝塞姆据点的大神官基帕(キイーパ)前来迎接传说的远征军——SHMING FORCE！

最终章 永远的光之战士

三军跟随着基帕大神官进入大圣堂，为最终之战而作整备。根据加尔姆所言，由辛比奥斯军和米狄奥军同时进攻西、东方的别塔，朱利安军从正面牵制女武神，待两座别塔的封印被解开、通往邪神宫的道路打开时，便是与布尔扎姆作最后的对决了！在此之前，必须先整理好三军。首先由辛比奥斯开始，整备完毕后与其他两军的指挥者对话，即可将行动权交由米狄奥或朱利安。决定好三军出战的人选后，在基帕处实行第二次转职，没有达到LV20的人可以至左边的遗迹练级。大圣堂右边乃三军的军营，每位主角与其他军队中的成员对话，都会发现不少有趣的事（例如，朱利安军的玛姬似乎很迷恋米狄奥；辛比奥斯军的奥布拉特对其上司普洛方德将军将抱儿子之事有些嫉妒；米狄奥军的辛蒂茜丝依然将朱利安看作他们军中的一员；艾玲的师父乌诺马躲在朱利安的军营内吃面并加入等等。最夸张的是那两只珍兽，“盼盖”竟然一口气生了八只小珍兽！做父亲的“盼”望着满屋子乱跳的彩色小“蛋”，惊讶地说不出话来！）。存储在军师处的道具是以朱利安为基准，三军共同使用的。

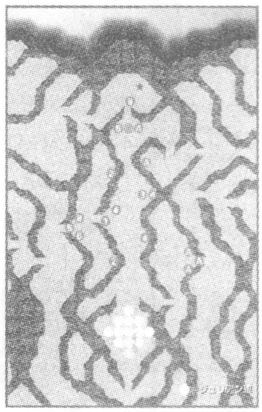
BATTLE 28 战役28 贤者の遗迹

古代遗迹共有十层，每过一层就可以获得一件道具，最后一层的BOSS拥有5000点HP。三军依次解决遗迹后，即可得到三位主角的最终武器。

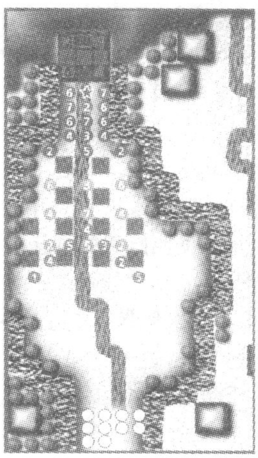
前两作中为各成员锻造的武器在今作中已非最终兵刃了，因为除了矿石米丽斯银外，又多了一种传说的矿石奥利哈路冈（每当看到这种矿石名称，难免会联想起《魔剑美神》系列中用奥利哈路冈制成的巨型怪兽们）。在布尔扎姆教居住区内的道具屋，可花5000元购买到此矿石，亦可在古代遗迹中获得。用奥利哈路冈锻造的武器方能称得上是各成员最终兵刃。此外，还可以打探到不少情报，尤其是关于简。身负休多鲁与伊诺贝达两种血统的简，其父亲古拉比总督将她交给布尔扎姆教，换取了自己在南部世界的地位及先进的技术。留下简独自一人生活在布尔扎姆教内，与狄丝赫玲祭司成为了好姐妹。但是，身上流着一半伊诺贝达血统的简，始终对于布尔扎姆教的做法不能认同，因而被朱利安所吸引。不过，简似乎从很久以前就认识朱利安。据说，简的母亲身为休多鲁，但却爱上了一位伊诺贝达的男子，为此她曾想逃离北世界，结果却被抓了回来并在极寒之地度过了短暂的一生。难道简的亲生父亲是佣兵亚瑟吗？所以她从父亲的口中知道朱利安的事情吗？……一切准备就绪后，朱利安与贝内特雷姆国王对话，然后众人告别大神官基帕，分批出发。

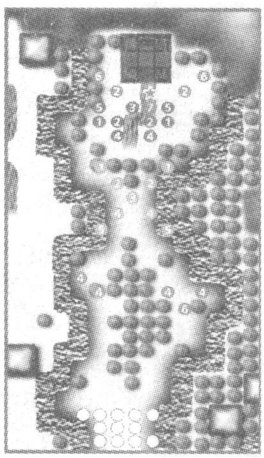
BATTLE 29 战役29 邪神宫への岩壁

在东、西方的雪原上，两座别塔前，米狄奥军和辛比奥斯军分别遇上看守别塔的大祭司；而在陡峭的岩壁前，朱利安眼前的敌人乃芭桑妲祭司、布拉夫母子俩以及女武神。战斗自然被分为二个场地，每回合结束时依次由辛比奥斯、米狄奥、至朱利安切换。辛、米两军的战斗很相似，只要对拥挤在一处的敌人施以大范围魔法攻击兼物理集中攻击即可。作为BOSS的两名大祭司的实力与先前那位差不多，既然在古代遗迹中HP5000的钢战士与三个HP500的魔眼夹攻下，都能够存活下来并取得胜利，才HP600的大祭司又算得了什么呢?! 至于朱利安一方，只需借助地形的掩护来躲避女武神的雷击，消灭掉小杂鱼后直冲前方，以最快的速度解决芭桑妲祭司和布拉夫即可，女武神是不会对其身后的敌人发动雷击的。待辛、米二军解决了别塔后，接到信号的朱利安军立刻看到眼前的万丈岩壁变成了一格格台阶……



至于未能守住别塔的大祭司则遭到“布尔扎姆愤怒之雷”的攻击而亡，芭桑妲祭司和布拉夫亦与先行一步的弗拉塔将军在地狱中一家三口团圆去了。

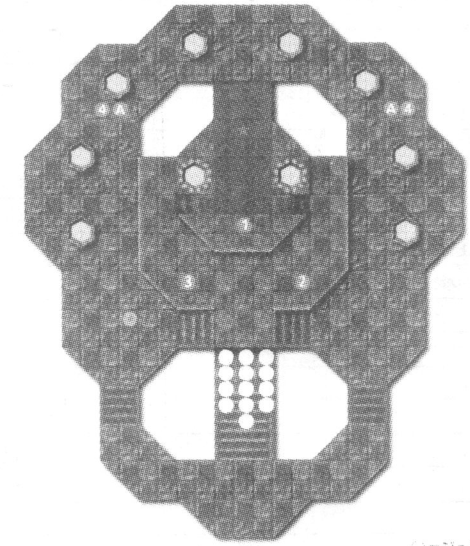




最终章 永远的光之战士

BATTLE 30
战役 30

邪神宫



( )=ジュリアン軍

历经千辛万苦、花费了将近一年的时间,传说的远征军"SHINING FORCE"终于抵达其目的地邪神宫,与最后的敌人布尔扎姆结束千年前未能圆满达成的决战。守护布尔扎姆的三位祭司高利亚德、狄丝赫玲、费亚鲁施放其力量,形成一道坚固的结界令他们的主人布尔扎姆不受到伤害。只要将三祭司全部消灭,结界自然就会消失,但是问题亦随之而来。首先是被布尔扎姆困在次元结界中的简,会因狄丝赫玲被杀而发狂,其负之力迅速取代正之力,打破结界并向我军攻击。当然朱利安面对几度帮助他且已蒙生爱意的简是下不了手的,建议各位还是救救她吧!另一个问题就是当结界消失后,布尔扎姆变身为龙形(大多数 RPG 的传统,唯独 SQUARE 与天使有仇,最终 BOSS 的形态乃天使而非龙)。布尔扎姆的 HP 估计也在 5000 左右,因为他不会使用大范围的魔法,只是一味地作物理攻击,实在是不能与前两代 SHINING FORCE 的最终 BOSS 相提并论。

并没有费太大的工夫,朱利安军便令布尔扎姆丧失了战斗能力。但是作为休多鲁的布尔扎姆是无法杀死的,所以千年前的伊诺贝达也只是借助于创造主制作的"正的力之石"将其封印而已。但是现今"正的力之石"存在已不多了,无法将布尔扎姆再度封印。最后的方法亦即是唯一的方法——古拉西亚使用贝塞姆之杖,诱爆正与负之力,将其中和!其结果是布尔扎姆变成了化石,而古拉西亚亦丧失了伊诺贝达的力量成为一名普通的少年!此时,担心朱利安的辛比奥斯和米狄奥匆匆赶至,而简亦清醒过来,只是失去了众多所熟悉并一同生活的伙伴,简无助地向朱利安哭诉:"我该怎么办?"

ジエーン成为 NPC: 战斗开始后ゴリアテ、フィアール、デスヘレン三位司祭会利用魔法使ブルザム身体周围形成防御屏障,当我们将三司祭中的デスヘレン击败后,要立即在一回合内利用グラシア的祝福魔法替ジエーン解除符咒,这样ジエーン即成为 NPC,反之将成为敌人。

雷蒙德斯特之都外,一群人站在停靠在岸边的帝国战舰弗拉古西普号前,热烈地讨论着;自从海上都市萨拉班多以来,发生了许多事,与众多敌人作战、亦与许多人相遇……现在总算是可以回自己的家园了,但是惟独米狄奥军因为违抗了皇帝的命令,得暂时留在共和国内。不过相信客居他乡的时间不会很长,即使皇帝憎恨米狄奥,但帝国的国民是期望这位年轻的王子能够接管这个国家的。至于朱利安,他打算和简一同前往布尔扎姆的故乡古里夫地方,那里是简的母亲长眠之地。据说以前也曾有位剑士独身一人至那遥远的极寒之地,他说是为了断绝与此世界的关系,那位剑士的名字叫亚瑟!现在想想加尔姆的目的是否要除掉他的敌人,如今的情况对他来说再好也不过,自己无须动手,宿敌伊诺贝达已丧失了能力、布尔扎姆也死了……不过,远征军的成员们不知道,此世界上还有一位强大的伊诺贝达存在,虽然他似乎想逃避这个世界,但领教过其力量的加尔姆势必对他仍有所顾忌……

大圣堂内,辛比奥斯、米狄奥、古拉西亚等人依次向并肩战斗、心灵相通的伙伴朱利安告别,他们深信终有一天朱利安会回来的。

漫天的大雪徐徐落下,将这片极寒之地点缀成一片银白。一位年轻的佣兵和一位美丽但略带哀愁的少女缓缓走在这条人迹罕至的路上,他们的目的地是一个与世隔绝的小村庄。突然间,两人好象感应到什么,齐齐抬头仰望着天空——一艘古老但散发着神秘力量的方舟飞越而过,驶向广大的南部世界……

冶炼武器及道具总览表

材料：ミスリル銀

种别	加工料	加工品		
ナイフ	4000	ミスリルナイフ	バタフライナイフ	アサッシンナイフ
ソード	10000	カウンターソード	ソードオブシヴァ	レヴァテイン
レイピア	8000	ミストレイピア	マジックレイピア	シャインレイピア
ブレード	9000	ラストブレード	ルーンブレード	フォトンブレード
刀	12000	风切りの太刀	骨食いの太刀	海鸣りの太刀
ウイング	11000	シルフウイング	ソニックウイング	コスモウイング
ランス	12000	ゲイルランス	ホーリィランス	ドラグーンランス
スピア	9000	シルバースピア	カウンタースピア	ランスロットスピア
ハルバード	13000	ブレイブハルバード	ロードハルバード	アークハルバード
アックス	8000	ヒートアックス	ギガントアックス	ドラゴンアックス
トマホーク	6000	ルーントマホーク	キラートマホーク	スカイトマホーク
メイス	9000	セイントメイス	リベンジメイス	トールハンマー
アンカー	15000	スピンアンカー	クラッシュアンカー	グラビティアンカー
クロウ	6000	ミスリルクロウ	タイガークロウ	ベルセルククロウ
グラブ	5000	スパイクグラブ	マッスルグラブ	スパークグラブ
ナルクル	5500	ギガントナックル	ミストナックル	ワイヤーナルクル
ロッド	13000	メイズロッド	ミルキーロッド	アルケミーロッド
ワンド	14000	フールワンド	チャームワンド	ウイッチワンド
アンク	12000	ドルイドアンク	サイレントアンク	セラフィックアンク
矢	13000	月光の矢	龙骨の矢	破龙の矢
クォレル	12000	ミスリルクォレル	フレイムクォレル	ソニッククォレル
シェル	15000	マグナムシェル	ストームショット	メテオショット
手里剑	7500	紫电卍	八方手里剑	风魔手里剑
くちばし	400	银のくちばし		
ウィップ	1300	クイーンウィップ	爱のムチ	ムッチムチ

材料	种别	加工料	加工品
材料：ミスリルのかけら	アクセサリー	1500	パワーリング
	アクセサリー	1500	プロテクトリング
	アクセサリー	1500	マジックリング
	アクセサリー	1500	ゲイルリング
	アクセサリー	1500	アタックリング
	アクセサリー	1500	マスターリング
	アクセサリー	1500	アルテミスピアス
	アクセサリー	1500	マルスチェイン
材料：ダークマター	ソード	12000	ダークサイドソード
	刀	12000	村正
	ハルバード	14000	イビルハルバード
	アックス	10000	イビルアックス
	クロウ	8000	ジギタリスクロウ
	ロッド	16000	デーモンロッド
	矢	15000	カンタレラの矢
材料：オリハルコン	ナイフ	6000	リッパーナイフ
	ソード	12000	ソードオブロード
	レイピア	10000	ネビュラレイピア
	ブレード	11000	バリオンブレード
	刀	14000	正宗

材料：オリハルコン

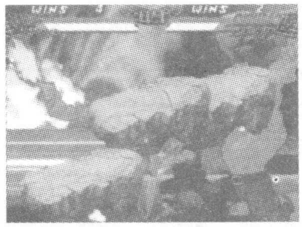
种别	加工料	加工品
ウイング	13000	フルメタルウイング
ランス	14000	ボゾンランス
スピア	11000	メルクリウススピア
ハルバード	15000	バスターハルバード
アックス	10000	アポロンアックス
トマホーク	8000	フレイムトマホーク
メイス	11000	ジオ・ハンマー
アンカー	17000	プラズマアンカー
クロウ	8000	ゲヘナクロウ
グラブ	7000	コキュートスグラブ
ナックル	7500	オーラナックル
ロッド	15000	ロッドオブウィル
ワンド	16000	エターナルワンド
アンク	14000	ゴルゴダアンク
矢	15000	サジタリウスの矢
クォレル	14000	ドップラークォレル
シェル	17000	ホットロードシエル
手里剑	9500	阎魔手里剑
くちばし	800	七色くちばし
ウィップ	15000	シルクウィップ



美国漫画英雄 VS 街头霸王

机种:SS	类型:对战 ACT	厂商:CAPCOM	媒体:CD－ROM

这是继"X－MAN VS 街头霸王"之后 CAPCOM 公司所制作的第二款以二对二形式战斗的格斗游戏,其登场人物共有十八名,SS 的移植版基本再现了原作的风格,在系统方面与街机版相同,此外又加入了一些新的要素。



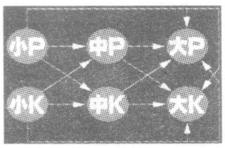
1 体力回复系统

在一般的格斗游戏中,只要被对方的攻击击中,体力槽便会减少,当体力槽变空时便算 KO。本作中的角色因为是每次有两名出战,所以可以利用换人(重拳＋重脚)来令体力较少的角色下场,这样便可使其体力渐渐回复,待回复至一定程度便可再次上场战斗。只要你能够有效利用这一系统,那么便掌握了致胜的关键。



2 CHAIN COMB

这一系统玩家应该十分熟悉,主要是轻中重拳(脚)的组合变化,虽然破坏力不强,但却是牵制敌人的有效方法之一。



3 超必杀技&双人合体必杀技

在画面的下方有着超必杀能量槽,当能量蓄到一定程度便可使出超必杀技。而双人合体必杀技的指令为↓↘→＋重拳＋重脚,即两位角色同时使用超必杀技向对手攻击,破坏力极强。

4 超级跳跃

其指令为输入↓↑或三个脚键同时按即可。超级跳跃不仅可以用来躲避对方的攻击,同时也是配合空中追打所必需的技巧。

5 援护攻击

指令为中拳＋中脚同时按,这是本作新加入的系统,可以召唤画面外的同伴向对手攻击。

6 空中追打

每个角色的空中追打都是有始动技的(这在后面的出招表中都有介绍),一旦将对手打飞至空中,便可对其进行一连串的攻击。

7 MARVEL COUNTER

其指令为←↙↓＋重拳＋重脚同时按,可呼出同伴向敌人攻击,攻击完成后同伴便会退回。本技巧仅限于在地面防御时使用。此外,使用 MARVEL COUNTER 将消费一级超必杀能量槽。

8 防御反击

指令为防御时同时按三个拳键,其作用在于可架开对手的攻击,使自己暂时摆脱困境。这一技巧不会给对手造成伤害,但因为不消费超必杀能量槽,所以可和 MARVEL COUNTER 区别使用。

SS版四大原创要素

1 先发交代

在对战开始前的 VS 画面按住三个拳键便可改变先出场的角色,这样便可根据对方选手的性能来确定己方的出场顺序,十分便利。

2 宪磨吕能力提升

在 VS 画面至对战开始攻击前同时按住三个脚键,这样宪磨吕便可使用平时没有的四段跳,这一技巧使宪磨吕的性能更为优越。

3 丹的爆炸

在丹先出战的场合,当 VS 画面时连打弱拳键,这样当丹出场时便会翻滚着引起爆炸。其实丹的性能并没有改变,只是造成视觉效果罢了。

4 胜利角色改变

当将对方的角色打倒后,只要按住 L 键便可改变胜利的角色,而且此时还可对已经倒地无法防御的对方进行攻击,绝对是挑衅的最佳方法。



MARVEL SUPER HEROES 萨克罗福斯

主要以各种方向的オプティックブラスト来牵制对手，是本作最强的人物之一。

必杀技	
オプティックブラスト	↓↘→+P
ライジングアッパーカット	→↓↘+P
サイクロンキック	↓↙←+K
ランニングネックブリーカードロップ	←蓄力→+K
オプティックスィープ	↓↘→+K
超必杀技	
ラピッドパンチ	←蓄力→+P后P或K连打
メガオプティックブラスト	↓↘→+PP
スーパーオプティックブラスト	→↘↓+PP
空中追打开始技:站立中拳	



STREET FIGHTER 隆

与"街头霸王"系列的使用方法基本相同，波动拳是牵制对手的有效方法，而真空波动拳和真空龙卷旋风脚则破坏力极强。

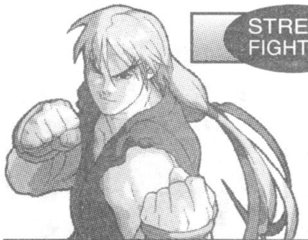
必杀技	
波动拳	↓↘→+P
升龙拳	→↓↘+P
龙卷旋风脚	↓↙←+K
超必杀技	
真空波动拳	↓↘→+PP
真空龙卷旋风脚	↓↙←+KK
真升龙拳	→↘↓+PP
空中追打开始技:下蹲强拳	



MARVEL SUPER HEROES 美国上尉

拥有多种多样的必杀技，スターズ&ストライプス是十分有效的一招，经常使用可挠乱敌人的判断。而シールドスラッシュ可利用按键来改变飞行方向，性能优秀。

必杀技	
シールドスラッシュ	↓↘→+P
スターズ&ストライプス	→↓↘+P
チャージングスター	↓↘→+K
超必杀技	
ファイナルジヤスティス	↓↘→+PP
ハイパーチヤージングスター	↓↘→+KK
ハイパースターズ&ストライプス	→↘↓+PP
空中追打开始技:站立中拳/下蹲强拳	



STREET FIGHTER 肯

升龙拳依然是最可靠的对空技，此外新增加的疾风迅雷脚使肯的性能比过去又提升了不少。值得注意的是升龙裂破落空后破绽较大，务必要小心。

必杀技	
波动拳	↓↘→+P
升龙拳	→↓↘+P
龙卷旋风脚	↓↘→+K
超必杀技	
升龙裂破	↓↘→+PP
神龙拳	↓↘→+KK
疾风迅雷脚	→↘↓+PP
空中追打开始技:下蹲强拳	



MARVEL SUPER HEROES 狼人

行动速度极快，虽无飞行道具，但可轻易接近对手。利用必杀技轻中重的变化可以令敌人眼花缭乱。新加的バーサーカーチャージ可以尝试。

必杀技	
バーサーカーバレッジ	↓↘→+P
トルネードクロー	→↓↘+P
ドリルクロー	方向键+中P+弱K
超必杀技	
バーサーカーバレッジX	↓↘→+PP
フェイタルクロー	→↓↘+KK
ウエポンX	→↓↘+PP
バーサーカーチャージ	↓↙←+PP
空中追打开始技:站立强脚	



STREET FIGHTER 豪鬼

拥有多种强力的必杀技，无论在地面还是在空中都有一定优势。

必杀技	
豪波动拳	↓↘→+P
豪升龙拳	→↓↘+P
龙卷斩风脚	↓↙←+K
阿修罗闪空	→↓↘(←↓↙)+PPP(KKK)
天魔空刃脚	空中↓↘→+K
超必杀技	
灭杀豪波动	↓↙←+PP
灭杀豪升龙	↓↘→+PP
瞬狱杀	弱P、弱P、→、弱K、强P
空中追打开始技:下蹲强拳	



MARVEL SUPER HEROES 红色欧米加

两腕的超合金触手所使出的攻击变化多端，当カーボナディウムコイル击中对手后，可利用按键的变化来投掷、吸收体力或吸收对手超必杀技。

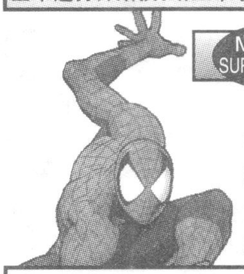
必杀技	
カーボナディウムコイル	↓↘→+P
デスファクター	P连打
エナジードレイン	K连打
超必杀技	
オメガストライク	↓↘→+K
オメガデストロイヤー	↓↘→+PP
オメガスマッシャー	空中↓↘→+PP
空中追打开始技:站立中拳	



STREET FIGHTER 维加

其必杀技的破坏力极强，サイコショット角度的变化十分诡异。

必杀技	
サイコショット	←↙↓↘→+P
サイコフィールド	→↘↓↙←+P
ダブルニープレス	←↙↓↘→+K
ヘッドプレス	↓蓄力↑+K
サマーソルトスカイダイバー	ヘッドプレス后P或↓蓄力↑+P
ベガワープ	→↓↘+P或K
飞行	↓↙←+KK
超必杀技	
サイコクラッシャー	↓↘→+PP
ニープレスナイトメア	↓↘→+KK
空中追打开始技:站立强拳	



MARVEL SUPER HEROES 蜘蛛侠

行动与其他角色有明显的差异，他可利用这种出人意料的身手来令对方防不胜防。ウェブボール可与ウェプスロー配合使用。由于其操作比较简单，所以适合于初玩者使用。

必杀技	
ウェブボール	↓↘→+P
スパイダースティング	→↓↘+P
ウエブスイング	↓↙←+K
ウェプスロー	→↘↓↙←+P
超必杀技	
マキシマムスパイダー	↓↘→+PP
クローラーアサルト	↓↘→+KK
空中追打开始技:站立中拳	



STREET FIGHTER 春丽

飞行道具以及对空技的性能都十分优秀。超必杀技气功掌攻击判定极强，而且可以对付空中的对手。

必杀技	
气功拳	←↙↓↘→+P
天翔脚	→↓↘+K
百裂脚	K连打
旋元蹴	→↘↓↙←+K
超必杀技	
气功掌	↓↘→+PP
升裂脚	↓↘→+KK
霸山天翔脚	→↓↘+PP
空中追打开始技:站立强脚	



MARVEL SUPER HEROES 哈鲁克

是一位力量型的角色，其攻击判定极强。对空技ガンマチャージ十分有效，而ガンマウェイブ也是很实用的超必杀技。

必杀技	
ガンマトルネード	→↘↓↙←+P
ガンマスラム	↓↘→+P
ガンマチャージ	←蓄力→+K
超必杀技	
ガンマチャージ	(对空)↓蓄力↑+K
ガンマウェイブ	↓↘→+PP
ガンマクラッシュ	↓↙←+PP
空中追打开始技:站立强脚/蹲下强拳	

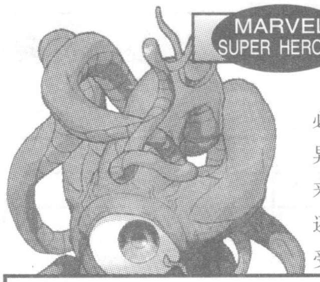


STREET FIGHTER 桑吉尔夫

桑吉尔夫的必杀技当然是以スクリューパイルドライバー为首选，此外ダブルラリアット是突近对手的有效方法。

必杀技	
スクリューパイルドライバー	(接近对手)方向键一圈+P
ダブルラリアット	PPP(KKK)
フライングパワーボム	←↘↓↙→+K
バニシングフラット	→↓↘+P
エリアルロシアンスラム	→↓↘+K
超必杀技	
ファイナル	方向键一圈+PP
アトミックバスター	
空中追打开始技:蹲下中拳	

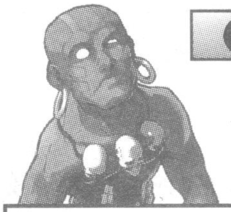
MARVEL SUPER HEROES 异形



从外型来看便可知道它的必杀技及普通攻击都十分怪异。ミスティックステア可用来牵制对手的行动，在此期间还可配合其它的攻击来使敌人受到多方面的伤害。

必杀技	
ミスティックステア	←蓄力→+P
ミスティックスマッシュ	←蓄力→+K
ディバイタリゼーション	(接近对手)→↘↓↙←+K
超必杀技	
カオスディメンション	↓↘→+PP 后中・强攻击
カオススプリット	↓↘→+KK
空中追打开始技:蹲下强拳	

STREET FIGHTER 达尔锡



利用可自由伸长的手足能够起到封住对手行动的作用，此外ウガファイヤー、ウガフレイム及ウガブラスト配合使用效果极佳。

必杀技	
ウガファイヤー	↓↘→+P
ウガフレイム	→↘↓↙←+P
ウガブラスト	→↘↓↙←+K
ウガテレポート	→↓↘(←↓↘)+PPP(KKK)
浮游	↓↙←+KK
超必杀技	
ウガインフェルノ	↓↘→+PP
ウガストライク	↓↘→+KK
空中追打开始技:站立中拳	

STREET FIGHTER 丹



我道拳和晃龙拳都是徒有其表的招术，断空脚有一定的实用性。长处是超必杀技的攻击判定较高。

必杀技	
我道拳	↓↘→+P
晃龙拳	→↓↘+P
断空脚	↓↙←+K
プレミアムサイン	↓↘→+K
超必杀技	
震空我道拳	↓↘→+PP
晃龙烈火	↓↘→+KK
必胜无赖拳	↓↙←+KK
汉道	弱P、弱K、←、弱P、弱P
空中追打开始技:蹲下强拳	

STREET FIGHTER 樱花



波动拳是牵制手段，升樱拳既可对空又可用于突近。春风脚利用轻中重的变化更可起到奇袭的作用。超必杀技性能十分不错，抓住对手的空隙便可给其造成极大的伤害。

必杀技	
升樱拳	↓↘→+P
波动拳	↓↙←+P
春风脚	↓↙←+K
超必杀技	
乱樱	↓↘→+PP
真空波动拳	↓↙←+PP
春一番	↓↙←+KK
空中追打开始技:蹲下强拳	

MARVEL SUPER HEROES 黑暗之心



タークサンダー利用按键强弱的变化可以形成上中下三方向攻击，往往能令对手无法近身。此外，其各种招术的攻击判定都很强，一旦击中对手便可消减其大量体力。

必杀技	
タークサンダー	←↙↓↘→+P
インフェルノ	→↘↓↙←+P
超必杀技	
アーマゲドン	↓↘→+PP
ジャッジメントティ	↓↙←+PP
ハートオブダークネス	↓↘→+KK
空中追打开始技:站立中拳	

NEW GENERATION 宪磨吕

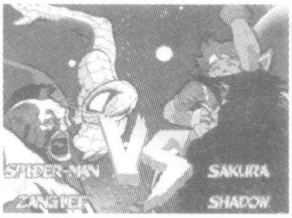


攻击方法多种多样，经常可令对手摸不着头脑。作为主要对空技的グレートファイティングジャンプ和突近技ローリングパワフルアームズ的性能出色，可以经常使用。

必杀技	
スーパーファンタスティックトレジャー	↓↘→+P
グレートファイティングジャンプ	→↓↘+P
ローリングパワフルアームズ	↓↘→+K
超必杀技	
ハイパーストロングミラクルトレジャー	↓↘→+PP
ウルトラバラエティプライベートメモリーズ	↓↘→+KK
アルティメットグランドチャンピオンシップ	→↓↘+PP
空中追打开始技:站立强脚	

隐藏角色的使用方法完全公开

街机版登场的隐藏角色在 SS 版也将出现，这些角色的性能十分出色，而其多彩的技巧也极为强力，下面我们将为大家公开其选用方法及特殊必杀技指令。



SHADOW(シャドウ)

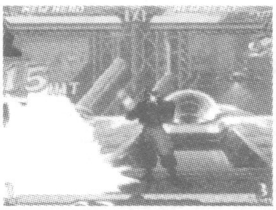
那个男人再度登场了！

在“街头霸王 ZERO”系列中登场的纳什将以影的形式出现在本游戏中，其必杀技手刀以及脚刀的性能与过去基本相同，而新增加的ファイナルミッション则是如同豪鬼瞬狱杀般的超强超必杀。

技名	指令
クロスシャドウブリッジ	↓↙← + KK
シャドウジャスティス	↓↘→ + KK
ファイナルミッション	→蓄←→← + PP

选用方法

将游标移到达尔锡的身上，然后按住开始键再用 P 或 K 来决定。





美国特工(USエージント)

来自美国的超强角色！

基本性能与攻击方法和美国上尉大致相同。

选用方法

将游标移到维加的身上，然后按住开始键再用 P 或 K 来决定。

铁甲蜘蛛侠(アーマースパイダーマン)

更为强劲的超人出现了！

基本性能与蜘蛛侠相同，防御力较高，速度较慢。

选用方法

将游标移到蜘蛛侠的身上，然后按住开始键再用 P 或 K 来决定。

机械桑基尔夫(メカザンギエフ)

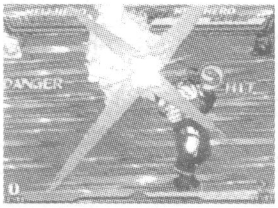
摔角手的真正恐怖！

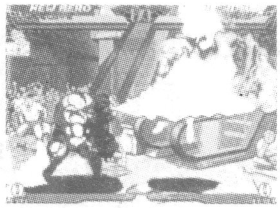
机械的桑基尔夫拥有更高的防御力，但因身体过重而行动迟缓。在远距离时可能会受到飞行道具的打击，但是因为新加入了性能优秀的必杀技，所以使得桑基尔夫的机动性及攻击方法更为全面。

技名	指令
ウオッカファイヤー	↓↙← + P
シベリアンブリザード	方向键转一圈 + KK

选用方法

将游标移到黑暗之心的身上，然后按住开始键再用 P 或 K 来决定。





被晒黑的樱花(日焼けしたさくら)

掌握拳之极意的女子高中生！

感觉上有些类似于杀意隆，因为阿修罗闪空的加入使其机动性更为优秀。此外真空波动拳可以贯穿整个屏幕，而强横的春狱杀更使得樱花有了与豪鬼相媲美的能力。

技名	指令
阿修罗闪空	←↓↙ + PPP(KKK)
真空波动拳	↓↘→ + PP
春狱杀	弱 P、弱 P、←、弱 K、强 P

选用方法

将游标移到哈鲁克的身上，然后按住开始键再用 P 或 K 来决定。

摩菲斯特(メフィスト)

黑暗之心的父亲登场了！

攻击方法及性能与黑暗之心类似。

选用方法

将游标移到红色欧米加的身上，然后按住开始键再用 P 或 K 来决定。

编后语

不知大家是否注意到，在此次的“电子游戏广场”中我们特别增加了四面彩页，在以后我们还将陆续增加彩页的数量，这样做的目的主要是回报长久以来读者对我们的支持。当然，这是一个循序渐近的过程，我们会竭尽所能，希望大家继续捧场。

游戏业界面临着巨大的变革，世嘉 STAURN 已将退出竞争的舞台，新主机 Dreamcast 登场后的局面将会怎样呢?今日的胜利者 PLAYSTATION 是会继续奋战，还是也以推出新的硬件针锋相对呢?这一切还都是未知之数。但是令人十分庆幸的是，在年底各机种都会有大量的王牌作品发售，这是厂家抢占市场的机会，同时也是广大玩家狂欢的节日。“电子游戏广场”会适时地安排新游戏的分析以及完全攻略，争取为一九九八年划上一个完美的句号。

“游戏研究室”在尝试了两期之后，应读者的要求被删除了，原因主要是普遍反应所介绍的游戏有陈旧之嫌，作为编辑工作者我们当然会虚心接受各方面的意见，所以此次又隆重推出了“新作解析”，此部分的宗旨是兼顾“新颖”与“实用”，希望大家能够喜欢。其实，我们一直在探索一套适合中国闯关族的电玩书刊制作方法，在这一过程中难免会有偏颇和失误，所以我们真诚地希望真正热爱电玩以及支持我们的读者能够多提意见和建议，相信只要我们双方一起努力，“电子游戏广场”很快便能成为一套最为出色的电玩丛书!

下次再见!

魔法阵都市

继「泰坦尼克号」之后又一款根据「SILENT MOBIUS」改编制作的游戏，请看A.M.P小组的精彩演出吧！



机种：PS
类型：AVG
厂商：角川书店
媒体：CD-ROM



ISBN 7-204-04179-8

9 787204 041794 >

ISBN 7-204-04179-8/G · 909

定价：10.00 元